¿Así será el iPhone 5?

Repara tu iPhone

iPhoneWorld + iPad World

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE, EL IPOD Y EL IPAD 6 EUR

COMPARAMOS LOS MEJORES ALTAVOCES Y DOCKS

AirPlay



Sonido Hi-Fi "en el aire"

A PRUEBA:

- Cámara D-Link DCS-942L
- Logitech Solar Keyboard Folio
- Trust Vintori Wireless Speaker
- iK Multimedia iRig Mic Cast
- Apogee Jam
- Hip Hop Triton
- Belkin Live Action Mic
- Kengsinton Virtuoso
- NGS Stencil I y Laser Blade
- Plantronics BackBeat GO
- IK Multimedia SampleTank





¡Descúbrelo!

iOS 6



Todas las novedades

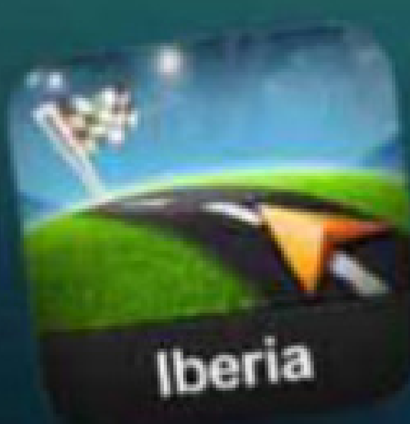
Y ADEMÁS:

- EL IPAD PARA NIÑOS
- PRUEBAS DE PRODUCTOS, JUEGOS, SOLUCIONES…



Apps para PODCASTS

LAS MEJORES PARA MANEJARLOS Y ESCUCHARLOS



Tu mejor COPILOTO

COMPARAMOS LOS MEJORES NAVEGADORES GPS PARA TU IPHONE



Domina ITUNES (II)

TRUCOS Y SOLUCIONES PARA PONER A TUS PIES EL PROGRAMA DE APPLE

Mejore resultados

ideas y soluciones

Podemos ofrecerle desde soluciones estándar a desarrollos específicos para su empresa…



Catálogo Comercial:
Puede visitar a su cliente y gestionar los pedidos con el interface visual.



Gestión Almacén:
Inventario visual necesario en muchos negocios, comprobando in-situ la mercancía.



TPV y lector tarjetas:
Permite desplazar el TPV al cliente y cobrar en el mismo lugar de la venta, sin colas en las cajas.



Gestión CRM Y ERP:
Acceda desde cualquier sitio a los datos de su empresa.

Mayor productividad, mejores oportunidades

Optimizar los recursos de su empresa y aumentar la productividad, nunca ha sido sencillo como en la actualidad con los nuevos recursos informáticos como dispositivos móviles o iDevices.

La velocidad de los negocios exige que tengamos los datos en todo momento y lugar. Esto es posible en la actualidad con los iDevices o dispositivos móviles.
Muchos usamos estos dispositivos a diario, pero no los tenemos plenamente integrados en el sistema informático de nuestra empresa. Será indispensable la adecuación de la empresa al uso de los iDevices y la integración plena de los mismos en la estructura de gestión del negocio.
Generar oportunidades de negocio en cualquier sitio, en cualquier situación y poder ofrecer una respuesta inmediata y configurar ofertas en el momento, nos permitirá no perder cada una de las posibilidades de venta de nuestros productos o servicios.



Presentaciones



Apple TV
Desde su iPad o iPhone



Copias de seguridad automáticas en cualquier sitio con Time Machine

No pierda ni un dato

Suite Ofimática, use el estándar Microsoft en Mac



integrando iDevices

Soluciones estándar y verticales



Podemos implementar soluciones estándar, con las adaptaciones para su empresa, o desarrollos a medida de sus necesidades. Soluciones completas o departamentales.

Adaptamos los sistemas de su empresa con dispositivos móviles, como iPad o iPhone, que nos permiten acceder a las aplicaciones y datos de manera remota y trabajar on-line a través de una conexión con todas las garantías de transmisión segura.
Solo tiene que contarnos su idea y la haremos realidad…



MDM - Mobile Devices Management

Mantenga sus dispositivos móviles al día.
Con nuestro gestor, podrá controlar la actividad, la localización y los recursos instalados. Todo de manera remota estén donde estén y en el momento más conveniente.
Control de SmartPhones y Tablets con sistemas:
• iOS • Android • BlackBerry •
• Symbian • Windows •



Seguridad Perimetral



Soluciones de Seguridad Integral de redes en tiempo real. Plataformas que ofrecen protección multinivel integrando todas las aplicaciones de seguridad esenciales, como firewalling, VPN IPSec y SSL, antivirus, IDS/IPS, filtrado de contenidos web, antispam y calidad de servicio. Completo porfolio de seguridad, tanto integral de redes como específica de aplicaciones (correo electrónico, bases de datos, etc.) que satisfacen los requerimientos más exigentes con funcionalidades líderes en el mercado y con el mayor de los rendimientos. Seguridad integral con virtualización para empresas:

Autenticación: *más potente con WPA2 y un portal cautivo integrado para el acceso de invitados.*

Inspección profunda *de la capa: priorización de ancho de banda inalámbrico para aplicaciones críticas.*

Política de cumplimiento*: identidad-conocimiento.*

Bajo TCO*: opciones de despliegue y capacidad flexibles en plataforma común de gestión, reduciendo aún más el coste total de propiedad.*

Consúltenos la mejor forma de protegerse su empresa.



ISO 9001:2008

Confíe en el experto en soluciones

COMPOLASER
INTEGRACION DE SISTEMAS

Sumario

IPHONEWORLD Nº13

¿Así será el iPhone 5?
Página 10

Opinión

Actualidad

Secciones

A fondo

iPhoneWorld

AGOSTO 2012



Repara tu iPhone
Página38

Primer contacto

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE Y EL IPAD

www.revistaiphoneworld.es
iphoneworld@idg.es

EDITORIAL
DIRECTOR Daniel de Blas (dblas@idg.es)
SUBDIRECTOR Javier Rodríguez (javier@idg.es)
REDACCIÓN Pedro César Vidal, Alfonso Casas
COLABORADORES Fernando García, Ramón G. de la Torre, Marta Huerta, José-Tomás Cortés, Javier Nieto, Almudena Blanco, Ricardo Domínguez.
DOCUMENTACIÓN Juan Márquez (marquez@idg.es)
SECRETARIA DE REDACCIÓN Ángeles Rodríguez (angelesrf@idg.es)

ARTE Y DISEÑO
DISEÑO Y MAQUETACIÓN Contracorriente
ILUSTRACIONES E INFOGRAFÍA Álvaro Ortega, Fernando Ferreiro

WEB
PROGRAMACIÓN Alejandro Sierra (alejandro.sierra@idg.es)
PUBLICIDAD Miguel Palomero (mpalomero@idg.es) Tel.: 91 349 66 76. Natalia Villacampa (natalia.villacampa@idg.es) Tel.: 91 349 66 44

PUBLICIDAD
PUBLICIDAD Elena Cisneros (elena.cisneros@idg.es), Tel.: 91 349 66 77
PUBLICIDAD (BARCELONA) Mercedes Resino (mercedes.resino@idg.es) Tel.: 93 450 87 40

SUSCRIPCIONES Y DISTRIBUCIÓN
SUSCRIPCIONES Basilio Rodríguez (suscripciones@idg.es)
ATENCIÓN AL LECTOR (atencionalcliente@idg.es)
Tel.: 902 10 32 35 -91 349 67 89; Fax: 91 319 61 04

EDITA
IDG COMMUNICATIONS S.A. Claudio Coello, 123. 28006 Madrid
Tel.: 91 349 66 00. Fax: 91 319 61 04

DIRECTOR GENERAL: Manuel Pastor
DIRECTOR DE PUBLICACIONES: Juan Ramón Melara
DIRECTOR ON-LINE: Daniel Comino
RESPONSABLE FINANCIERO: José Luis Díaz
RELACIONES INSTITUCIONALES: Eva Luque

DIVISIÓN DE EVENTOS
DIRECTORA: María José Marzal
SUBDIRECTOR: Fernando Muñoz
DIRECTOR COMERCIAL: Julio Benedetti (jbenedetti@idg.es)

PRODUCCIÓN
IMPRESIÓN Rivadeneyra, S.A. Torneros, 16 Polígono Industrial Los Angeles. 28906 Getafe (Madrid)

El PVP para Ceuta y Melilla, sin IVA, incluido el servicio aéreo, es de 6 EUR. En Canarias, incluidos gastos de transporte, 6.30 EUR, sin IVA.

Depósito Legal: M-31516-2009.
ISSN: 1889-7002

POR DANIEL DE BLAS
dblas@idg.es

iOS 6, Apple avanza y no se para

Como muchos esperábamos, Apple ha querido este año que su conferencia para desarrolladores sea de las sonadas para, entre otras cosas, demostrar al mundo que la compañía no pierde fuerza sin Steve Jobs. Así, en la WWDC se ha presentado todo un nuevo iOS, pero además se han sumado importantes anuncios de hardware con el primer Mac con tecnología de pantalla Retina.

En lo que respecta a esto último, aunque parezca un simple anuncio de un portátil "con lo último de lo último", lo que significa es que Apple ya sabe hacia donde apuntan los odenadores y como es habitual, traen cosas nuevas (como la pantalla o el disco SSD) para dejar de lado otras "viejas", como los puertos que ya no se usan, la unidad óptica o la posibilidad de ampliar la memoria. A esto hay que sumarle todo lo que viene de nuevo en el sistema operativo y en tecnologías "transversales" como iCloud, que afectan a todos su productos, y ya tienes un dibujo bastante definido de lo que viene en un futuro en tecnología de Apple. Es curioso que Tim Cook haya dicho que la convergencia entre dispositivos no siempre funciona y sin embargo, uno no deje de ver convergencia (muy lógica por otro lado) entre iOS y OSX, y entre los dispositivos tradicionales y los dispositivos móviles.



iOS 6, ¿Sayonara Google?

Si eres usuario de iPhone, iPad o de otros dispositivos iOS de Apple, es evidente que lo que más te ha podido interesar de la presentación de Apple es la nueva versión del sistema operativo que verá la luz en otoño. iOS 6 promete más de 200 nuevas características y Apple ya nos ha enseñado unas cuantas (puedes verlas con más en detalle en este mismo número de iPhoneWorld), muchas de ellas realmente llamativas e interesantes. Una de las primeras que llama la atención es la incorporación de nuevos mapas "Made in Apple" que sustituyen a los de Google y que suponen además que en el próximo sistema operativo vas a tener ya un navegador GPS "giro a giro" que te guiará en tus rutas en automóvil. Además, la mayor integración con Siri (y por fin en castellano y también para el iPad) harán que tengas más posibilidades para manejar el iPhone o el iPad sin las manos o incluso sin mirar la pantalla. Esto, junto con la integración que Apple propone a los fabricantes de automóviles, hará que puedas pulsar un botón del volante y decir a tu iPhone algo así como: "llévame al cine más cercano en el que pueda ver esta tarde la nueva película de Spiderman"... Suena bien ¿verdad? La segunda derivada de esto ya te la has imaginado casi seguro, y no es otra que Apple dispuesta a darle a Google donde más le duele, porque sabe que un importantísimo porcentaje de dispositivos móviles que buscan (o buscaban) en sus mapas son dispositivos iOS. Del mismo modo, no sería de extrañar que un día de éstos Apple se descolgase con su propio buscador y que hiciese de él una pieza clave en todos sus productos (ordenadores y dispositivos móviles) y que estuviese tan bien integrado que te permita "olvidarte de Google aunque sea un poco".

Sin noticias del iPhone 5

Por otro lado, nada de lo que hemos visto nos da alguna idea de lo que puede traer la próxima generación de iPhone. Hace un mes pensábamos que Apple podría anunciar un nuevo motor gráfico para iOS que supondría la posibilidad de un iPhone con mayor resolución o con mayor tamaño de pantalla, pero no tenemos ninguna razón para pensar que así sea. Todos los rumores apuntan a que Apple podría decidirse a dar el gran paso de hacer crecer de tamaño al iPhone con una pantalla algo más alargada y 4 pulgadas de diagonal. Es algo ciertamente complicado porque en parte es una cuestión de gustos, es posible que algunos usuarios prefieran teléfonos más grandes (así lo atestiguan muchos usuarios de Android con sus terminales de hasta 5 pulgadas) y muchos otros valorarán el que el teléfono siga siendo algo que cabe en un bolsillo, quizá porque para cuando necesitan más pantalla tienen algo como un iPad. Así, si estás esperando a que el iPhone crezca una pulgada este verano, puede que tengas suerte o puede que no. iP

iPhoneWorld

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE Y EL IPAD

www.idg.es

IPHONEWORLD ESPAÑA es una publicación de IDG Communications, empresa líder mundial en actividades editoriales, de investigación y de exposiciones relacionadas con las Tecnologías de la Información, que informa a más de 100 millones de personas en el mundo. IDG publica más de 300 revistas y periódicos informáticos y 4.000 títulos a través de su división de libros, Hungry Minds, en 85 países y, mediante IDG.net (www.idg.net), pone a disposición de sus usuarios la mayor red sobre tecnologías del mundo, con más de 300 sitios web en 80 países. IDG organiza 168 exposiciones especializadas en Tecnologías de Información en 35 países, a lo que se añade la preparación de estudios de mercado del sector a través de las 51 oficinas de IDC instaladas en 43 países. Más información sobre la compañía está disponible en www.idg.com. Las publicaciones de IDG Communications incluyen: AMÉRICA DEL NORTE: Canada: CIO, CxO.ca, ComputerWorld, Lac Carling Government´s Review, Network World. Estados Unidos: Cable in te Classroom, CIO Magazine, Computerworld, Darwin, GamePro Magazine, InfoWorld, Macworld, NetworkWorld, PC World, Practical Windows, Publish, The Industry Standard, Video Event, The Industry Standard GROK. AMÉRICA LATINA: Argentina: Buyer´s Guide, Computerworld, PC World, Premier Users, Software Cacalog. Brasil: Anuário de Informática, Anuario World Telecom., Computerworld, Gesta Empresarial, Guia Profissional Publish, Guia Publish de Signalização, Microsoft Business Journal, 100 Maiores de Informática, 100 Maiores de Telecomunicações, PC World, Publish, Supergamepower. Chile: ComputerWorld, PC World. Colombia: Computerworld, Design and Desktop Publishing, PC World. Costa Rica: ComputerWorld, PC World. Ecuador: Computerworld, PC World. El Salvador: Computerworld, PC World. Guatemala: Computerworld, PC World. Honduras: Computerworld, PC World. Méjico: Computerworld, Guía de Oro de la Computación, PC World. Nicaragua: Computerworld, PC World. Panamá: Computerworld, PC World. Perú: Computerworld, PC World, PC World Professional. Puerto Rico: Computerworld, PC World. República Dominicana: PC World. Venezuela: Computerworld, CW Canales, PC World. ASIA: Australia: Macworld, PC World, Reseller News, CIO, Computerworld, Information Age, The Industry Standard. Bangladesh: PC World. Corea del Sur: CIO, High-Tche Information/Computerworld, The Industry Standard. Filipinas: Channel World, Computerworld, PC World, THE WEB. Hong Kong: PC World, Computerworld. India: CIO, The Industry Standard, Communications World, PC World. Indonesia: InfoKomputer. Japón: BackOffice, CIO, Computer Graphics World, Java World, SunWorld, Windows 2000 World. Malasia: Computerworld, PC World. Myanmar: PC World. Nepal: PC World. Nueva Zelanda: CIO, Computerworld, Computer industry Directory, PC Buyer, PC World, Reseller News, unlimited, The Industry Standard. Pakistán: Computerworld. República Popular China: Ceo & CIO, Computer Reseller World, Computerworld, Internet Times, Network World, Electronic & Computer Design World, Electronic Products, PC World Weekly, Software, Telecom World. Singapur: CIO, Computerworld, PC World, SME IT Guide. Sri Lanka: Infolink PC World. Taiwan: Computerworld/Infoworld, Macworld Chinesse, New Vision, PC World, The Industry Standard. EUROPA: Alemania: Computerwoche, ComputerPartner, Computerwoche Young Professional, Computerwoche Spezial, Freiberufler Info, GameStar, GameStar Spezial "Tips & tricks", Macwelt, Network World, PC-WELT, PC-WELT Spezial. Austria: Computerpartner, Computerwelt Ostereich, Top 500 Austria. Bélgica: Network & Telecom, PC World, Publish. Bielorrusia: PC World. Bulgaria: Computerworld, Information Technologies in Banking, Network World, PC World. Dinamarca: Computerworld, it-branchen, NetWorld, Technik & Net, TechWorld, PC World. Eslovenia: Monitor. España: Macworld, ComputerWorld, Comunicaciones World, Dealer World, Dealer World 15, iWorld, PC World, Diario Informático. Finlandia: bisnes.fi, IT-Kanava, MikroPC, Tietoviikko. Francia: CREATE, Distributique, Info PC, Languages & Systemes, Le Monde Informatique, Reseaux & Telecoms, Univers MacWorld. Grecia: GamePro. Holanda: ComputerPartner, ComputerTotaal, Computer Beurscatalogus, InfoWorld, InterNetworking Official Buyers Guide, LAN Networking Magazine, Net Magazine, Tips & Trucs. Hungría: Computerworld Szamitastechnika, GameStar, PC World. Irlanda: ComputerScope, PC Live!. Islandia: Tolvuheimur PC World. Italia: Computerworld, Macworld, Networking, PC World. Letonia: Dator Pasaule, Grafika un Poligrafija. Lituania: Kompiuterija PC World. Malta: PC World. Noruega: Business Standard, Computerworld, Computerworld CAD/CAM, Computerworld Kursguide, it.bransjen, PC World Ekspress, Nettverk & Kommunikasjon, PC World, PC World Norges Produktguiden. Polonia: Computerworld, Digit, DVD Magazyn Kino Domowe, Internet Standard, IT Partner, Networld, PC World Komputer. Portugal: Cerebro/PC World, Computerworld/Correio informático, Dealer World, Network World & Telecom, Publish. Reino Unido: Business & Technology, e-Business Review, Digit, IBM Computer Today, Macworld, MicroScope, PC Advisor, The VAR. República Checa: Business World, Computerworld, GameStar, PC World. Rumania: busine$$ IT, ComputerWorld, NetworkWorld, PC World. Rusia: Computerworld, Mir PK, Publish, Sety. Suecia: CAP & Design, Computer Sweden, DNE, Executive Report, itAffärer, itaktier, IT.Branschen, Internetguiden, Internetworld, LinuxWorld, MacWorld, MaxiData, Nätverk & Kommunikation, nollett, NT World, PC För Alla, Personal Companion World, Spel för Alla, Teleaffärer. Suiza: Computerworld, Computerworld Special "Consumer Special", Computerworld Special "Internet Special", Computerworld Special "Top 500", Internet Standard, PCtip. Turquía: Macworld, PC World, Computerworld, GamePro. Ucrania: Computerworld Kiev, PC World. Yugoslavia: Mikro-PC World. ORIENTE MEDIO Y AFRICA: Argelia: PC World. Egipto: PC World. Emiratos Arabes: Computer News, Network World, Reseller World. Irán: PC World. Kenia: PC World. Líbano: GamePro. Marruecos: InfoMagazine. Nigeria: PC World. Suráfrica: Computing, Network World, The Weekly Channel. Zimbawe: PC World.

CÓMO CONTACTAR CON IPHONEWORLD ESPAÑA

Redacción
Dirija toda la correspondencia a las oficinas de IDG Communications en Madrid, indicando a qué sección de la revista están dirigidas.

Correo electrónico y sitio web en Internet
Nuestra dirección de correo electrónico genérica es **notas@idg.es**. La página de web de IDG en Internet puede encontrarse en **www.idg.es**, en la que encontrará las direcciones de correo de las personas que componen el equipo de la revista.

Nuevos productos y actualizaciones
Dirija sus notas de prensa y anuncios de nuevos productos a Pedro Vidal (**pedro.vidal@idg.es**), en la redacción de iPhoneWorld en Madrid.

Suscripciones y números atrasados
Para preguntas sobre suscripciones, números atrasados y otros productos de iPhoneWorld, contacte con el departamento de suscripciones en el teléfono 91 349 67 89, o a través de **www.idg.es**

Publicidad
La información sobre publicidad puede solicitarse a Elena Cisneros (**elena.cisneros@idg.es**, en las oficinas de Madrid, o a Mercedes Resino (**mercedes.resino@idg.es**); Tel.: 93 450 87 40 en Barcelona. Las tarifas y más información están disponibles en **www.idg.es**.

Ayudas para los que empiezan



Esta tarde me ha ocurrido algo terrible, mi esposa me ha pedido mi iPhone y cuando le he preguntado para qué lo quería (ella tiene uno igual) he visto que estaba tratando de hacerle una foto con mi iPhone a la pantalla del suyo para mandársela a una amiga… He tenido que explicarle que era más sencillo capturar la pantalla pulsando el botón de home y el de encendido y "voila" ya tenía una foto de su pantalla… Pues le ha parecido magia eso de que se pudiese hacer "una captura"… El otro día tuve que explicarle que las apps también se cerraban (y así el teléfono iba más fluido) y dos días antes tuve que explicarle que grabar vídeos en vertical no era lo más adecuado para ver después en nuestro ordenador o en el televisor. Sé que no voy a conseguir que lea iPhoneWorld ni tampoco que se mire el manual de usuario que se puede descargar de Internet, ¿pero no podrían buscar una forma de ponérselo más fácil a los que empiezan? El sistema tiene cada vez más cosas y hay cada vez más apps pero hay cada vez más usuarios del iPhone que sólo saben usar el Whatsapp, el Facebook y para de contar…

José Miguel Royo

Un iMac nuevo por favor



He seguido con especial interés la inauguración de la WWDC 2012 esperando una revolución total en los ordenadores de Apple. Sin embargo, y a pesar de que el MacBook Pro Retina parece un equipo muy interesante para ser portátil, yo necesito algo para casa con una gran pantalla y que no me cueste cerca de 3.000 EUR, es decir un iMac ¿no está descuidando Apple el ordenador que le devolvió la vida?

Los iMac llevan más de un año sin renovarse, algo que no es normal en ningún fabricante. No sé si vendrán con tecnología Retina, aunque para mí sería ideal ya que uso mi ordenador sobre todo para editar fotos y puede ser muy práctico esa cantidad de pixeles en pantalla.



Por supuesto, también hay que tener en cuenta la cuestión del precio, ya que tampoco creo que mucha gente quiera iMacs Retina a 3.000 euros la unidad… En cualquier caso, no me voy a gastar ahora el dinero en un ordenador que lleva un año en el mercado.

Santiago Rodríguez

Pruebas de rendimiento



Antes de nada quiero felicitaros por vuestro excelente trabajo. Lo cierto es que desde que compro la revista tengo más claro qué comprar y, por tanto, me ha servido para ahorrarme un buen dinero. Pero lo que me gustaría es ver esto mismo que aplico a los programas y los utensilios y accesorios, también a los propios dispositivos. Es decir, me gustaría ver en las páginas de la revista una buena comparativa de rendimientos donde se nos diga cuáles son las diferencias reales que existe, por ejemplo, a la hora de usar ciertas aplicaciones en un iPad de primera, segunda y tercera generación. Así, sin ir más lejos, tendría más claro si para mis hijos sería suficiente con un primera generación (evidentemente más barato) en vez de tener comprar la última versión de Apple. En fin, es solo una petición y no sé si estará en vuestra mano; pero me imagino que al igual que yo también se podrían ver beneficiados otros lectores por este tipo de pruebas.

Lucía Muñoz

Sólo hago fotos "instagrameadas"



Después de más de un año de oír hablar de Instagram, ese "programa/red social" para hacer y compartir fotos con aspecto retro, me decidí a probarlo y tengo que decir que, desde entonces, mi vida fotográfica ha cambiado por completo. Lo primero que he de decir es que parece que el programa tiene algo mágico: hasta una porquería de foto, convenientemente "instagrameada" parece una foto súper interesante. Muchas de mis fotos que me parecían una tontería "al natural" después de pasarlas por el programa me parecen obras de arte, tanto que ya casi no puedo ver mis fotos normales… Por otro lado, como le pasa a las embarazadas que sólo ven niños por la calle, he visto que todo el mundo publica fotos malas pasadas por el Instagram, a cual más mala, pensando que son casi obras de arte… Aunque ahora que lo pienso… Seguro que el resto de la gente piensa lo mismo de mis fotos.

Carlos Alonso

Si deseas participar en esta sección, envíanos tus comentarios por e-mail a **iphoneworld@idg.es**, indicando en el asunto "cartas".

Por Pedro César Vidal

pedro.vidal@idg.es

SIN ATISBO DE LO QUE PUEDE SER EL NUEVO IPHONE, APPLE MUESTRA UN ADELANTO DE SU PRÓXIMO SISTEMA MÓVIL

Apple desvela iOS 6 en la WWDC 2012

Apple ha elegido la Conferencia Mundial de Desarrolladores para presentar el nuevo sistema operativo iOS 6 que incorporarán las mayoría de dispositivos móviles de Apple a partir del próximo otoño. En el mismo evento, Apple también ha aprovechado para anunciar el lanzamiento a mediados de julio de OS X Mountain Lion, el sistema operativo para equipos de escritorio y portátiles que cada vez se asemeja más y se entiende mejor con iOS.

SCOTT FORSTALL, VICEPRESIDENTE senior de la división iOS de Apple, fue el encargado de presentar algunas de las más de 200 novedades que incorporará iOS 6 cuando esté disponible para su descarga que, según Apple, será el próximo otoño. Y la más importante entre estas novedades, quizá, es la incorporación del idioma español a Siri (tanto el de la península como el de Latinoamérica) por lo que ya no tendremos que hablar en inglés a nuestro iPhone si queremos utilizar el popular asistente de voz de Apple.

De hecho, otra de las novedades de Siri en iOS 6 tiene que ver con los dispositivos soportados, ya que el iPhone 4S ya no será el único dispositivo móvil de Apple compatible con Siri, sino que también podrán utilizarlo por primera vez los usuarios del nuevo iPad. Desde el iPhone 4S o el nuevo iPad podremos consultar resultados deportivos, buscar y reservar en restaurantes o comprar entradas de cine desde nuestro dispositivos iOS gracias a las nuevas funciones de Siri. Otra de las novedades más interesantes de Siri es la posibilidad de abrir aplicaciones directamente con la voz.

También se ha anunciado una la nueva característica de iOS 6 llamada Eyes Free que promete una nueva manera de interactuar con nuestro smartphone y que se integrará en sistemas de control por voz de fabricantes de automóviles como BWM, Mercedes, Audi o Toyota. Eyes Free permite, sin necesidad de mirar la pantalla del dispositivo ni activar la pantalla del iPhone, hacer llamadas, seleccionar y reproducir canciones, escuchar y redactar mensajes de texto, usar Mapas y un largo etcétera.

Y hablando de mapas, Mapas es otra de las aplicaciones que más cambios tendrá bajo iOS 6 ya que Apple ha decidido prescindir de la cartografía de Google Maps para la aplicación Mapas y optará por un desarrollo propio de la propia compañía de Cupertino. La nueva aplicación Mapas está basada en vectores por lo que garantiza que tanto el plano como los nombres de calles y lugares siempre se muestres con buena calidad sin dar lugar a errores. Otra de las novedades de Mapas es la vista Flyover que presentará modelos en 3D con calidad fotográfica de las principales urbes del mundo para poder visitar sus lugares desde la comodidad del sofá o planificar viajes sabiendo qué veremos en cada momento.





Scott Forstall, vicepresidente senior de la división iOS, durante dos de los momentos más importantes de la presentación de iOS 6. Arriba, al inicio de la presentación preliminar. Abajo, dando detalles de la incorporación de Siri al nuevo iPad.

Facebook fue otro de los invitados especiales a la presentación de iOS 6 ya que se anunció la integración de la red social en el sistema operativo móvil de Apple que promete ir más allá de la llevada a cabo con Twitter e iOS 5 y permitirá compartir en la red social sin la necesidad de acceder a la misma directamente desde la interfaz de iOS y las aplicaciones de Apple y de terceros.

Si quieres conocer el resto de novedades de iOS 6, en la página 14 de este número de iPhoneWorld puedes encontrar un reportaje especial a las nuevas características de próximo sistema operativo móvil.



ION iDJ 2 GO

Controlador DJ para iOS

Ya está disponible en España la mesa de mezclas para dispositivos iOS ION iDJ 2 Go, que te permitirá crear sesiones como un auténtico profesional desde el iPad, el iPhone o el iPod touch..

Cuenta con dos platos giratorios para controlar las pistas de sonido, controles de efectos, y cossfader para cambiar entre las dos fuentes de entrada de sonido. Se conecta al Dock de los dispositivos iOS antes mencionados y no requiere de barrerías ni alimentación adicional para su funcionamiento.

La mesa funciona a la perfección con la aplicación djay de Algoriddim aunque también lo es de forma nativo con la app iDJ2GO, con la que también funciona a la perfección. Además, incluye un soporte para manteen el iPad en posición vertical y el cable de conexión al Dock de Apple. Todo ellos por un precio aproximado de 79 EUR.

Podcasts para iOS

Apple estrena su app oficial para gestionar Podcasts



Apple ha presentado su aplicación independiente Podcasts, que hasta ahora estaba integrada en iTunes, para facilitar el acceso a estos archivos de medios y reunirlos bajo una misma aplicación que haga más fácil y sencillo el acceso a éstos.

La nueva aplicación permite dividir entre podcasts de audio y de vídeo, así como compartir los mismos en las redes sociales Facebook y Twitter. También permite la reproducción de los podcasts vía streaming o previa descarga de los mismos.

Podcasts es gratuita y ya está disponible en la App Store de Apple. Es compatible con iPhone 3GS, iPhone 4,

MacBook Pro Retina y OS X Mountain Lion

LOS SISTEMAS OPERATIVOS DE MAC, IPHONE Y IPAD CADA VEZ MÁS CERCA



iOS no sólo estuvo presente durante la presentación de iOS 6 en la keynote de la WWDC, sino que su influencia en la compañía de Cupertino ha dejado su impronta en el sistema operativo de escritorio OS X Mountain Lion y en el debutante MacBook Pro Retina, ese híbrido entre MacBook Air y Pro que por primera vez utiliza la tecnología Retina que debutó con el iPhone y se ha presentado hace unos meses en el nuevo iPad.

Sin duda, la noticia que más repercusión ha tenido de las anunciadas en la keynote inaugural de la WWDC ha sido el lanzamiento del MacBook Pro Retina de 15 pulgadas. Además de presentar la nueva generación de MacBooks Pro y Air de 11, 13 y 15 pulgadas, Apple aprovechó para lanzar lo que muchos ya esperaban desde hace meses, la incorporación a la línea MacBook Pro de la tecnología Retina de Apple con una pantalla con 2.880 x 1.800 pixeles de resolución, extendiendo esta tecnología más allá del iPhone y el iPad.



Otra de las novedades que acercan aún más los equipos de escritorio y portátiles de Apple con sus dispositivos móviles es el sistema operativo OS X Mountain Lion, que hereda varias de sus nuevas características de iOS.

Además de la ampliación de características de iCloud como los documentos en la nube, Apple ha incorporado otros elementos nativos de iOS a Mountain Lion. Mensajes supone la llegada de iMessage al Mac y el Centro de notificaciones, la nueva opción Compartir, la integración con Facebook y de Game Center suponen una clara influencia de iOS sobre el nuevo OS X.

Mountain Lion estará disponible para su descarga el mes de julio en la Mac App Store por un precio de 15,99 EUR, y de manera gratuita para aquellos que hayan comprado un Mac desde este anuncio.

El iPhone 5 puede llegar en otoño junto a iOS 6

Los rumores apuntan a un terminal más alargado con pantalla de 4" y 16:9



En cuanto Apple confirmó la llegada para otoño de iOS 6 se han desatado los rumores de que el esperado iPhone 5 podría llegar en esas fechas. No obstante es lo mismo que ocurrió el año pasado con Apple anunciando iOS 5 en la WWDC 2011 y el lanzamiento conjunto de ambos en octubre del año pasado por lo que es lógico pensar que Apple repetirá la misma receta.

Poco se sabe a día de hoy de cómo será el nuevo iPhone y todo se basa en rumores como es habitual en lo que a lanzamientos de Apple se refiere. Lo más recurrente en Internet es la posibilidad de que Apple aumente el tamaño de la pantalla del iPhone hasta las 4 pulgadas para hacer frente a dispositivos como el Samsung Galaxy S III, su más directo competidor.

"EL IPHONE 5 HARÁ AVERGONZARSE AL GALAXY SIII"

Terry Gou, fundador y CEO de Foxconn, se muestra optimista (como no podía ser de otra manera) frente al lanzamiento del nuevo iPhone 5, y ha declarado recientemente que "el iPhone 5 hará avergonzarse al Samsung Galaxy S III". Habrá que esperar hasta el otoño para conocer la respuesta.

Breves

Apple gana la batalla por el estándar nano-SIM

Tras varios meses de negociaciones y propuestas el comité del Instituto Europeo de Telecomunicaciones (ETSI) ha elegido el modelo propuestos por Apple que competía con los presentados por Nokia, RIM o Motorola. El nuevo estándar tiene unas dimensiones de 12,3 x 8,8 x 0,67 mm. y será un 40 % más pequeño de el actual estándar de tarjetas SIM.

IK Multimedia lanza el micrófono iRig MIC Cast para iOS

Este micrófono unidireccional está especialmente dedicado para la grabación de podcast, entrevistas, lecturas, recordatorios de voz, discursos, etc. El iRig MIC Cast se conecta al dispositivo iOS a través del mini-jack para mejorar la captación de sonido de los iPhone, iPad y iPod touch. Ya está disponible a un precio de 29,99 EUR. Puedes ver un análisis del producto en este número de iPhoneWorld.

Autodesk lanza SketchBook Ink para iPad

Aunque se presentó en marzo junto al nuevo iPad el lanzamiento de esta aplicación para iPad no se ha producido hasta hace unas semanas. SketchBook Ink no es tan llamativo o robusto como pueda serlo SketchBook Pro, pero comparte con éste la facilidad en los controles. SketchBook Ink permite la creación de bocetos y dibujos con una gran variedad de pinceles que aportan una importante dosis de realismo a los trazos, aunque destaca más por sus posibilidades de exportación. Ya está disponible a un precio de 1,59 EUR.





FILEMAKER BENTO 4

BASE DE DATOS PARA IPAD

FileMaker ha lanzado una nueva versión de su base de datos Bento para iPad. Bento 4 permite la creación de apps personales para organizar contactos, seguir proyectos, planificar eventos y gestionar listas de información.



Bento 4 para iPad incluye un enlace para acceder al Intercambio de plantillas Bento (acceso a cientos de plantillas gratuitas listas para utilizar), potentes herramientas de diseño para personalizar plantillas y 40 temas listos para la pantalla Retina del nuevo iPad. También podrás añadir cálculos, campos encriptados y campos de ubicación GPS.

Lo más interesante del lanzamiento de Bento 4 para iPad es la oferta de lanzamiento, ya que hasta el 31 de julio costará sólo 3,99 EUR. mientras que a partir del 1 de agosto pasará a costar 7,99 EUR. Si lo quieres tener también en Mac aprovecha porque la oferta también incluye Bento 4.1 para Mac por 23,99 EUR hasta la misma fecha, frente a los 39,99 EUR de su precio habitual.

iPhone 4S, iPod touch (tercera y cuarta generación) e iPad.



El aspecto de la interfaz para escuchar podcast de audio de la nueva app de Apple recuerda a un antiguo reproductor de cintas.

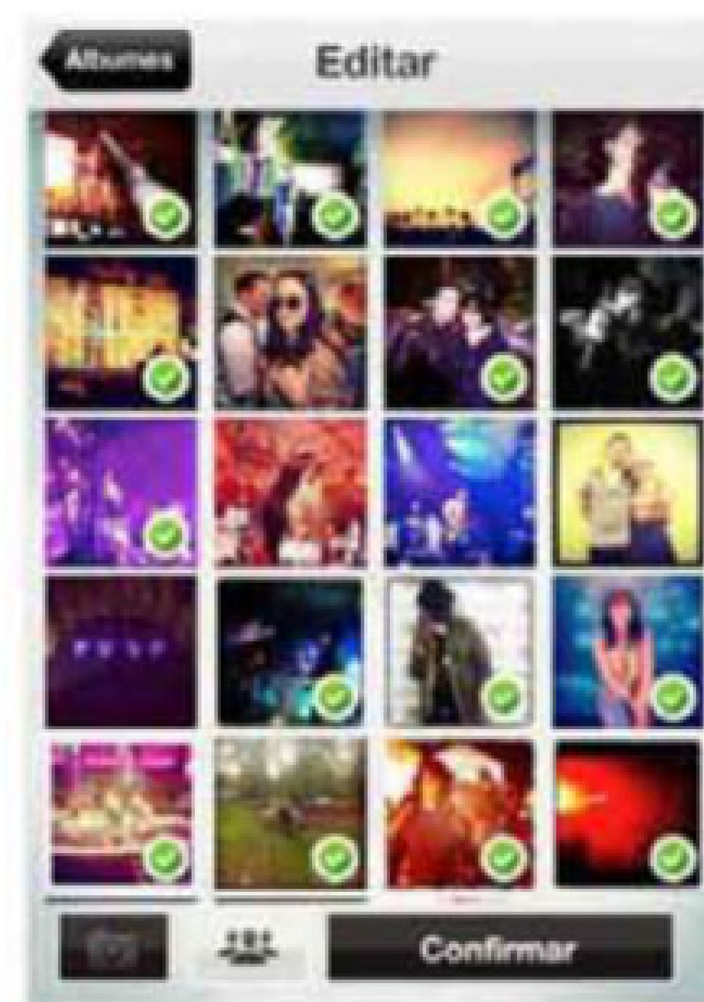
Instagrafic

Fotos de Instagram "en el mundo real"



InstaGrafic es una curiosa app del impresor Igrafic que te permite crear pequeños álbumes impresos de 36 imágenes tomadas con Instagram. La gracia está en que una vez completas las 36 imágenes, puedes encargar la impresión en alta calidad un pequeño libro de fotografías cosido que puede ser un excelente regalo para cualquier ocasión..





El impresor se ha esmerado en que tanto el propio libro como el empaquetado sean atractivos y originales., Así, el propio paquete en el que se envía sirve de marco para el álbum, y el mini libro tiene un pequeño gancho de tela para que lo puedas colgar (se incluye también un pequeño gancho metálico para que lo puedas colgar en un estante).

El precio de lanzamiento por un álbum es de 14 euros, incluyendo IVA y transporte y puedes pagara directamente desde la aplicación con PayPal o con rajeta de crédito. El plazo de entrega es de menos de una semana en territorio nacional y puedes pedir varias impresiones de un mismo álbum con descuento para ocasiones en las que quieras, por ejemplo, regalar a un grupo de invitados un recuerdo especial de un evento.

Nueva app para iPad del diario Marca

Edición digital con vídeos, "efecto moviola", galerías y más



EL DIARIO MARCA HA LANZADO UNA APLICACIÓN PARA IPAD QUE DA ACCESO a las nuevas ediciones digitales de Marca. Estas ediciones digitales van más allá del trasvase al iPad de la versión impresa e incluyen vídeos con "efecto moviola", esquemas interactivos, galerías de imagen, funciones de lector en modo libro y la posibilidad de compartir los contenidos en redes sociales.

La app del diario Marca está optimizada para la pantalla Retina del nuevo iPad con el fin de proporcionar la máxima calidad en textos e imágenes. El programa permite comprar números sueltos del diario a un precio de 0,79 EUR y suscribirse con auto renovación con precios que oscilan desde los 2,99 EUR de la suscripción semanal, 9,99 EUR para la mensual, hasta los 99,99 EUR que cuesta la suscripción anual.

Mediante la nueva app puedes acceder a los contenidos del periódico de forma fácil y directa, comprando vía iTunes y sin necesidad de registrarte.

Puedes descargar la app (gratuita) desde **http://itunes.apple.com/es/app/marca/id409824153?mt=8**



Desde la pantalla de inicio del programa puedes acceder a la edición del día de Marca, así como a los números anteriores y los suplementos asociados.



El modo lector proporciona una lectura con menos distracciones y permite compartir los reportajes y noticias en redes sociales.



Gracias a que la app está optimizada para la pantalla Retina del iPad, la calidad de visualización del diario es impresionante. Dentro de las propias páginas se integran además los elementos interactivos como vídeos o esquemas que pueden disfrutarse en cualquier momento, incluso cuando la conexión a Internet no está activa.

Breves

Encuentra trabajo con casualjobs para iOS

La empresa española onaDevice ha publicado una aplicación especializada en empleo que quiere servir de punto de encuentro entre empleadores y empleados y que quiere evitar el dato de que el 70 % de los puestos de trabajo no llegue a publicarse en ningún sitio y se cubra con conocidos. La app casualJobs es gratuita para ambas partes y, sólo si se realiza una oferta real de empleo, se cobrará una tarifa de 1,59 EUR.



Graphisoft actualiza BIMx para el nuevo iPad

Graphisoft, especializada en software de creación de edificios BIM (Building



Information Modeling), ha actualizado su aplicación BIMx para aprovechar las características de la pantalla Retina del iPad de tercera generación. Con ArchiCAD y BIMx, los arquitectos y diseñadores pueden explorar sus proyectos en un entorno 3D en tiempo real, como si de un juego de ordenador se tratase. La app BIMx ya está disponible de manera gratuita en la App Store

Denon lanza los auriculares para iPhone AH-D310R

La marca especializada en equipos de sonido Denon acaba de lanzar sus nuevos auriculares de diadema compatibles con varios de los dispositivos de Apple gracias al mando a distancia de tres botones y al micrófono que incorporan. Los auriculares Denon AH-D310R ya están disponibles en España por un precio de 59 EUR.



CLAMCASE CLAMBOOK

BASE PARA IPHONE

ClamCase ha anunciado el próximo lanzamiento de la base ClamBook, una base que transformará tu dispositivo móvil, ya sea iOS o Android, en un ordenador portátil (cuyo diseño recuerda al del MacBook Air) con todas sus características.

La base ClamBook se compone de una pantalla de 16:9 (que se conecta al iPhone a través de un cable USB/Dock) y un teclado completo, se conecta con el smartphone vía Bluetooth.

ClamBook funciona como una pantalla modo espejo que mostrará en el dispositivo el contenido del smartphone. ClamCase ha anunciado que lanzará un WebKit basado en iOS y una API para desarrolladores para optimizar al máximo la visualización del contenido del iPhone en el ClamBook sacando el máximo partido a las características del dispositivo. Todavía se desconoce su precio aunque la compañía asegura que estará disponible para la campaña de Navidad.



Display Recorder

Graba la pantalla de iOS



Apple no ha permitido hasta ahora ninguna aplicación en la App Store que grabe la pantalla de dispositivos iOS (sólo se podría mediante jailbreak), aunque parece que ha dado su brazo a torcer ya que estos días puedes encontrar la aplicación Display Recorder que permite grabar la pantalla sin necesidad de modificar tu iPhone o iPad.



La aplicación permite grabar tanto la imagen como el sonido (no directo, sino a través del micrófono del dispositivo) y pasar el archivo directamente al Carrete o colgarlo en Youtube. La app cuenta con algunos fallos propios de este tipo de versión inicial (sólo permite establecer el formato regional en los EEUU).

Display Recorder está disponible en la App Store, al menos de momento, por un precio de 1,59 EUR, y es compatible con cualquier dispositivo con iOS 4 o posterior.

Shaka Wind meter

Anemómetro para iPhone

Este accesorio hará las delicias de los amantes de los deportes como el surf o la vela. Shaka es un anemómetro que se conecta al puerto mini jack del iPhone y permite medir con bastante precisión la velocidad actual del viento en metros por segundo, su dirección, e incluso su temperatura.

La ventaja frente a un anemómetro convencional es que, gracias al estar conectado al iPhone, permite mantener un registro de todas las mediciones, geoposicionándolas en el mapa y permitiendo compartir la información con nuestros contactos, algo muy útil ya que también permite acceder a las mediciones de otros usuarios para saber dónde se dan las mejores condiciones para practicar tu deporte favorito.



Aún se desconoce la fecha oficial de salida a la venta de este anemómetro para iPhone, aunque sí que se ha confirmado su precio, que será de 59 dólares.

instaGrafic

Imprime, guarda, comparte y disfruta de tus fotos Instagram®







3 pasos para disfrutar de un **álbum único.**

1. Descarga la aplicación gratis para iPhone
2. Selecciona 36 de tus fotos en Instagram®
3. Escoge el color de fondo y el hilo del cosido de tu álbum.

¡Descargate aquí la aplicación gratis!

Available on the App Store

Tus fotos merecen un álbum











Como viene siendo habitual durante los últimos años, Apple ha aprovechado su Conferencia Mundial de Desarrolladores (WWDC para presentar las novedades del sistema operativo iOS 6, que verá la luz pública en otoño, probablemente junto al esperado iPhone 5.

DESCUBRE LAS NOVEDADES DEL SISTEMA QUE MUY PRONTO REGIRÁ TU IPHONE E IPAD

iOS 6



Por Pedro César Vidal (pedro.vidal@idg.es)

Entre las novedades más interesantes de la nueva versión del sistema operativo de Apple están los cambios en la aplicación Mapas, que ya no está basada en Google Maps sino en un desarrollo propio de Apple; la incorporación de Siri al iPad que por fin estará disponible en español; la integración con Facebook, al igual que la de Twitter en iOS 5, y la nueva aplicación Passbook, que promete gestionar entradas, cupones , pasajes de avión y otros documentos desde tu iPhone y iPod touch. A falta de un análisis exhaustivo, te contamos una por una todos estos cambios que llegarán a tu dispositivo después del verano.

Adiós Tom Tom

La navegación "giro a giro" incorporada en Mapas te avisará de cuando te acerques a un giro para no tener que apartar la vista de la carretera en ningún momento, aunque también incluye la posibilidad de contar con vista en 3D dinámica con la perspectiva de la ruta que tenemos por delante flechas y señales para ver la máxima información.

Mapas: Paseos en helicóptero

Mapas también incluye un nuevo modo de vista al que han llamado Flyover que permite observar de forma interactiva, en tres dimensiones y con calidad fotográfica los lugares más destacados con todo lujo de detalles en alta resolución.





MAPAS, APPLE MARCA EL CAMINO A SEGUIR

COMO SE RUMOREABA DESDE HACE ALGÚN TIEMPO, APPLE PRESCINDE DE GOOGLE Maps en la aplicación Mapas de iOS 6 para crear su propia visión de la geolocalización sobre el iPhone y el iPad principalmente.

Todo ello para convertir sus dispositivos iOS en un GPS de bolsillo añadiendo novedades como las indicaciones de voz paso a paso (lo que se suele llamar también navegador "giro a giro") y el estado del tráfico (ideales para el automóvil), la espectacular vista Flyover que añade vistas en 3D con realismo fotográfico, o la integración con al asistente Siri. Por otro lado, parece que el modo de vista de calle (street view) de Google desaparece de iOS.

Los mapas ahora en versión Apple. Los nuevos mapas basan el diseño de sus elementos en vectores lo que garantiza que tanto gráficos como texto se muestren con una gran definición y fluidez a pesar de ajustar el zoom o desplazar el mapa. Del mismo modo, permite inclinar y girar el mapa para lograr la mejor perspectiva de la zona sin perder detalles como la posición del nombre de las calles o de sus elementos más significativos.





Tráfico. Otra de las novedades dentro de Mapas es la posibilidad de contar con información del tráfico en tiempo real, causa de las retenciones, cálculo automático de rutas alternativas, etc. Sólo hay que esperar a ver su funcionamiento para ver si realmente cumple lo que promete.

Siri también en mapas. La integración de Siri con Mapas permite buscar una ruta a través del asistente o bien buscar establecimientos cerca de nuestra ruta como, por ejemplo, restaurantes de carretera o gasolineras. También permite la colocación de alfileres a modo de indicadores de las búsquedas o lugares visitados y ver fichas con información útil del lugar.

Siri, por fin en español y en el nuevo iPad



A pesar de que apenas tendrá un año cuando llegue a tu dispositivo iOS este otoño, Siri aprende rápido e incorpora bastantes novedades con respecto a la versión actual de la aplicación de reconocimiento de voz.

La principal novedad para nosotros es que Siri entenderá y hablará español por primera vez por lo que podremos hablarle y recibir instrucciones en la lengua de Cervantes. Además de español, Siri ha aprendido italiano, coreano, chino mandarín y cantonés que se incluyen a los idiomas soportados por iOS 5.



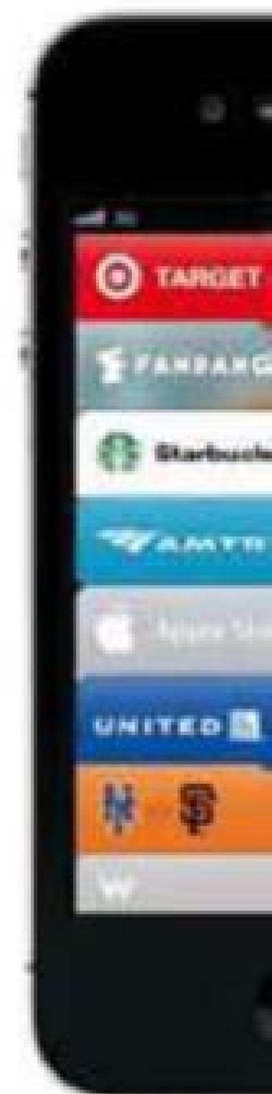


Siri también aumenta considerablemente su integración tanto con las aplicaciones de Apple (como Mapas) como con las de terceros que incluyan soporte para la misma. Permite consultar resultados deportivos, comprar entradas para el cine, actualizar Facebook o Twitter, abrir una app y, como hemos comentado en el apartado Mapas, permite buscar direcciones e incluye el modo "Eyes Free" que permite controlar el iPhone sólo con la voz.

Por último, y como millones de usuarios esperaban desde el lanzamiento del nuevo iPad, Siri estará por fin disponible en el tablet de Apple. El único problema es que, al igual que sucedió con el iPhone, no estará disponible en los modelos anteriores y tan sólo se podrá utilizar a través del nuevo iPad.

Passbook: entradas, carnets y cupones en tu iPhone

Passbook es una de las nuevas aplicaciones que hacen su debut en iOS 6 y puede convertirse en una de las más prácticas ahora que casi todas las entradas, pases





y similares se gestionan a través de Internet. Passbook se encargará de gestionar estos documentos digitales, incorporando los códigos necesarios para que sólo te haga falta tu dispositivo iOS para entrar al cine, canjear cupones digitales o facturar las maletas en el aeropuerto.

Passbook también tiene en cuenta la hora y lugar que figuran en los cupones por lo que si llegar a un lugar donde tienes algún cupón o entrada, éstos se mostrarán automáticamente en la pantalla del iPhone o iPod touch aunque esté bloqueado el dispositivo.

FaceTime, ahora también por red móvil

Además de por Wi-Fi como hacía hasta ahora, FaceTime también funciona con iOS 6 a través de las redes de telefonía móvil (sólo en el iPhone 4S y el nuevo iPad), incluso con el iPad y usando tu número de teléfono. Eso sí, tendrás que tener línea de telefonía móvil algo inherente al iPhone pero no disponible en todos los iPad, y siempre con la tarifa que tenga tu operador.





FACEBOOK SE INTEGRA CON IOS 6

iOS 6 y Facebook ya son amigos. La integración de Facebook en el sistema operativo móvil de Apple hace que compartir a través de la red social sea más fácil que nunca desde dispositivos con iOS 6 instalado. Entre las mejoras que ofrece esta integración están:

Compartir directamente en Facebook. Permite publicar fotos en la red social directamente desde la app Cámara, mapas desde la aplicación homónima, los enlaces de Safari, récords de Game Center, etc. También se puede actualizar el estado desde el centro de notificaciones o incluso dejar que Siri lo haga por ti.

Facebook en Contactos y Calendario. Ahora la información de Facebook como los teléfonos de tus amigos en la red, sus cumpleaños y los eventos del calendario se integran en tu Agenda y Calendario manteniéndolos actualizados automáticamente.

Apps y canciones. iOS 6 permite ahora marcar con un "Me gusta" cualquier canción de la tienda iTunes o aplicación de la App Store, todo ello sin la necesidad de salid de la app que estés usando.



Mail

Mail ha rediseñado su interfaz para facilitar su uso a través de los dispositivos móviles de Apple permitiendo añadir fotos y vídeo con unos simples toques. Una novedad es que ahora permite la creación de una lista "Vip" de contactos para no perderte los correos importantes a pesar de que tu buzón esté bombardeado por el spam.

Fotos en Streaming, ahora puedes compartirlas

Una de las cosas que los usuarios de MobileMe echarán de menos es la posibilidad de publicar galerías de fotos públicas. Apple ha querido recuperar una función similar en iCloud para quienes no quieren usar otras formas de compartir sus fotos (como Facebokk o Flickr). Para ello simplemente hay que seleccionar las fotos a compartir en la app Fotos, pulsar en el botón de Compartir, y elegir los contactos que queremos que las vean.

Los receptores que usen iCloud con iOS 6 o Mountain Lion, el sistema operativo del Mac, podrán ver estas fotos compartidas directamente en la app Fotos o en iPhoto, incluso podrán verlas a través del Apple TV. En el caso de que los destinatarios no sean "maqueros" siempre las podrán ver por Internet y podrán marcar las que les gustan, hacer comentarios, etc. Todo muy al estilo Facebook, pero sin Facebook.





Teléfono, el iPhone responde por tí

iOS 6 añade nuevas prestaciones al iPhone que, por si no lo recuerdas, también es un teléfono. Ahora permite responder con un SMS o iMessage o poner un recordatorio para devolver la llamada cuando no podamos contestar al teléfono en ese momento.

Modo no molestar. Otra novedad interesante es que permite un modo No Molestar que suprime todas las llamadas y notificaciones permitiendo sólo algunas de los contactos favoritos o de grupos específicos. Ideal para desconectar del trabajo o sólo responder a llamadas de contactos importantes durante tus vacaciones.





Safari

Safari sigue siendo el navegador por defecto de iOS 6 y se ha actualizado para hacer más fácil la navegación web a través de todos los dispositivos y equipos de Apple. Permite guardar pestañas en iCloud para tenerlas disponibles en todos nuestros dispositivos de modo que no tengamos que buscar la misma página otra vez si pasamos del iPhone al iPad o al Mac.

Lectura sin conexión. Safari también guarda ahora las páginas web en la Lista de Lectura (y no sólo enlaces como hasta ahora) para poder seguir informándote aunque dejes de tener conexión web. También permite publicar fotos y vídeos en las principales páginas desde el Carrete sin salir de Safari e incorpora un modo a pantalla completa para una navegación más cómoda.



Más detalles

Según Apple, iOS 6 contará con más de 200 novedades, de las cuales se han hecho públicas solo algunas. Además de las novedades principales que has visto en este artículo, hay algunos detalles que, aunque quizá no sean tan llamativos, también es importante mencionar.

Accesibilidad

iOS 6 aumenta el número de prestaciones dedicadas a los usuarios con cualquier tipo de limitaciones auditivas, visuales, cognitivas o de movilidad gracias al nuevo Acceso Guiado. Permite a los padres o profesores a limitar el uso del dispositivo a una app en concreto desactivando el botón de inicio. Además, con VoiceOver, las personas invidentes o con visibilidad reducida pueden utilizar Mapas, AssistiveTouch y el Zoom.

Buscar mi iPhone. Ahora, el programa para encontrar tus dispositivos iOS guarda un histórico del recorrido que ha llevado tu iPhone o tu iPad si es que ha cambiado de posición.



¿Puedo instalar iOS 6 en mi viejo iPhone?

Apple ha anunciado que iOS 6 será compatible con los iPhone 4S, 4 y 3GS, con los iPad 2 y el nuevo iPad, y con el iPod touch de 4ª generación. Sin embargo, no todas las novedades están disponibles en todos los dispositivos. Así, FaceTime sobre 3G sólo estará disponible en los iPhone 4S y el nuevo iPad, y el asistente Siri sólo funcionará en el nuevo iPad, además del iPhone 4S. Por último, la navegación giro a giro tampoco estará soportada en los iPhone 4 o posteriores, aunque sí en el iPad 2.



Buscar a mis amigos. La nueva versión permite crear alertas basadas en la localización, de modo que puedas saber, por ejemplo, cuando un amigo está cerca o cuando tus hijos han llegado al colegio o a casa.

PEDRO CÉSAR VIDAL (**pedro.vidal@idg.es**) es redactor de Macworld e iPhoneWorld.

Fundas para iPhone 4/4S.
Líneas **Magico, Cornice, Bamboo, Tecno, Click, Tono, Flexo, Microfibra, Buccia y Guscio.**

tesa
tecnología **emergente**
Porrera, 5-7
08031 Barcelona
T. 93 451 80 90
www.tesa.net

tucano.es

Puede encontrar los productos Tucano en:



TUCANO®

BAGS AND CASES FOR DIGITAL DEVICES

DESIGN MILANO ITALY

AS Computer
Puerta del Sol, Nº 9 - 36202
Vigo - T. 886 138 881

Avda. Barcelona, 4 - 15706
Santiago de Compostela
T. 981534492 www.asmaccenter.com

Banana Computer
León y Castillo, 88 - 35004
Las Palmas de Gran Canaria
T. 928242828

Plaza de España, 9 - 35008
Las Palmas de Gran Canaria
T. 928 240 036

Rambla de Santa Cruz, 141 - 38001
Santa Cruz de Tenerife
T. 922882126

C.C. Las Arenas
Las Palmas de Gran Canaria
T. 928 223 799

Castillo, 8
Santa Cruz de Tenerife
T. 922 084 495
www.bananacomputer.com

Benotac
Doctor Castelo, 35 - 28009
Madrid - T. 913 084 363

Babel, 1 - 29006
Málaga - T. 952 040 955

Barrionuevo, 4 - 30001
Murcia - T. 968 22 25 22
www.benotac.es

Bus Soluciones
Cabrales, 100 Bajos - 33201
Gijón - T. 985 359 085

Los Avellanos 7, esquina La Lila, 22
33022 Oviedo - T. 985 204 801

Bus Soluciones
C.C. Parque Principado, local 34
Autovia A-66 Km 4,5 Acceso Santander
33429 Paredes Lugones, Siero
T. 985 204 801 www.bussoluciones.es

eMazing
Sant Antoni, 48 - 25002 Lleida
T. 973 275 602 www.emazing.com.es

Golden Mac
Avda. Presidente Adolfo Suárez, 2
41011 Sevilla T. 954 271 213

Sierpes, 23 - 41004
Sevilla - T. 954 211 362

Cerrojo, 48 - 29007 - Málaga
T. 952 429 712 www.goldenmac.es

Idenda
Hurtado de Amezaga, 7 - 48008
Bilbao - T. 944 230 212

Prado, 8 - 01005
Vitoria - T. 945 284 133
www.idenda.com

iFuencarral
Fuencarral, 104 - 28004- Madrid
T. 915 211 135 www.ifuencarral.com

Intecat
Plaça Vella, 17 - 08221
Terrassa - T. 937 270 791

Sant Antoni, 26 - 08201 - Sabadell

Plaça Lluís Perpinyà, 30
08402 Granollers - Barcelona
T. 902 918 900

Plaça Lluís Perpinyà, 30
08402 Granollers - Barcelona
T. 902 918 900

Intecat
Rambla Nova, 61
4003 Tarragona
T. 902 917 915
www.intecat.com

Istore
Julio del Campo, 11
24002 León - T. 987 273 138
www.istoremediagroup.com/

K-Tuin
Muntaner 537 - 541 - 08022
Barcelona - T. 934 180 203

Arenal 21 - 28013
Madrid - T. 915 592 512

Orense 52 - 28020
Madrid - T. 915 556 798

Cinco de Marzo 6 - 50004
Zaragoza - T. 976 797 362

Alemania 34 - 03003
Alicante - T. 965 922 032

Aureliano Valle 4 - 48010
Bilbao - T. 944 100 777

Hernández Lázaro 14 - 46015
Valencia - T. 963 853 674

García Ximénez, 8
31002 Pamplona
T. 848 470 970 www.k-tuin.com

Mag Osona
Sant Sebastià, 8 - 08500 Vic
T. 938 892 627

Mymac
François Mitterrand Botigues Molina nº2
Local 7 - T. 00376328010
AD700 Escaldes-Engordany
(Principat d'Andorra)

Mecamac
Arturo Aranguren, 12 - 10002 Cáceres
T. 927 213 738 www.mecamac.es

Mercor Tarragona
Unió, 27 - 43001 - Tarragona
T. 977 240 210 www.mercortarragona.com

Microgestió
Santiago Rusiñol, 36
08172 Sant Cugat del Vallès
Barcelona T. 93 590 64 49

Ballesteries, 4-6 - 17004 Girona
T. 972 487 872

València, 87-89 - 08029 Barcelona
T. 934 546 363 - www.microgestio.es

Nine Store
C.C. Plaza Norte 2 (salida 19-A1)
Avda. del Juncal 15-17, Loc. B100
28703 San Sebastián de los Reyes
T. 916 526 648

Juan de Herrera, 2 - 39002 Santander
T. 916526648 www.ninestore.es

Play Zona Digital
Federico Tapia, 43 - 15005 A Coruña
T. 881 896 172 - www.playstore.es

Pyrénées
Avda. Meritxell, 11 - AD500
Andorra la Vella T. +376 880 000

Pyrénées
Plaça Co-Princeps, s/n
AD200 Pas de la Casa (Andorra)
T. +37 688 05 01
www.pyrenees.ad

Rosselli Mac
Alhóndiga, 11 - 18001 Granada
T. 858 992 667

Rosselli Mac
C.C. Serrallo Plaza - 18008 Granada
T. 958 164 375

Béjar, 13 - 21001 Huelva
T. 959 823 457

Paseo de España, 14 - 23009 Jaén
T. 953 084 403

Plaza de Colón, 9 - 14001
Córdoba - T. 957 480 757

Avenida de la Estación, 8 - 04005
Almería - T. 950 263 426

Ruiz Zorrilla, 14 - 12001 Castellón
T. 964 216 272 www.rossellimac.es

Sicos
San Martin, 9 - 20005 Donosti
T. 943 441 279 www.sicos.es

Offi
Gran Vía, 14 - 26001 Logroño
T. 913 278 873

Concejo, 4 - 37002 Salamanca
www.offi.es

Sindicato, 12
07002 Palma de Mallorca
T. 913 278 873

Mantería, 4 - 47004 Valladolid
T. 913 278 873

Txesmika
General Concha, 12 - 48008 Bilbao
T. 944 446 868

Vinçon
Passeig de Gràcia, 96 - 08008
Barcelona - T. 932 156 050
www.vincon.com

AirPlay...

El aspecto del Zeppelin Air es inconfundible y es su seña de identidad que nos hará volver la cabeza cada vez que lo veamos.

Finalmente los fabricantes de equipos de alta fidelidad se han tomado en serio la tecnología AirPlay de Apple y en el mercado ya es posible encontrar una muestrario bastante amplio de altavoces autoamplificados que soportan esta tecnología, permitiendo que desde la comodidad de nuestro sillón y con el iPhone, iPod touch o iPad en la mano podamos controlar la música que suena en toda nuestra casa.



El sonido está en el aire

EL PANORAMA MÁS COMPLETO DE ALTAVOCES INALÁMBRICOS CON TECNOLOGÍA AIRPLAY

Por Fernando García

El altavoz que elijamos para ello dependerá de su aspecto, de nuestros gustos musicales y naturalmente de nuestro bolsillo. En este artículo te mostramos una amplia selección de altavoces AirPlay –muchos tienen también otros tipos de conectividad y funciones– con un análisis de estas funciones y de su sonido.

El muestrario

Los equipos que incluimos en esta muestra forman parte en su mayoría de un grupo que podríamos denominar "altavoces para el salón" y aunque no están limitados a este lugar, si que tienen unas características comunes: funcionamiento conectado a la red eléctrica, diseño discreto para no desentonar, un tamaño grande o al menos que no importa que sea pequeño y una potencia suficiente para poder usarlos en una reunión de amigos.

En esta clasificación se incluye el modelo inAir 5000 de Altec Lansing, el Libratone Live, el ND8520 de LG, el RDXA900IP de Sony, el SC-AP01 de Panasonic, el UE Air Speaker de Logitech y el Zeppelin Air de Bowers & Wilkins.

Además tenemos dos altavoces que aunque pueden usarse como altavoz de salón, tienen características diferenciadoras: El modelo On Air Wireless de JBL incluye una pequeña pantalla de cristal líquido que muestra información de la canción que está sonando pero que también tiene reloj y permite usarlo como despertador y por tanto puede ser un "altavoz para el dormitorio". Finalmente el Fidelio DS3880W de Philips incluye una batería que permite llevarlo fácilmente de un lado a otro sin el engorro de tener que ir desenchufándolo de un lado y enchufándolo en otro y por tanto podemos llamarlo "altavoz para la terraza y jardín".

Aspecto visual

Según empezamos a desembalar los diversos altavoces empezamos a otorgarles diversos "apodos", aunque para el Zeppelin Air no hizo falta, ya que su nombre ya era su apodo, pero al desembalar el UE Air Speaker su frontal curvado nos recordó a la vela de una trirreme griega, así que se quedó con este nombre. A partir de ahí empezamos a buscar nombres para los demás, que no fue difícil.



El aspecto negro del altavoz RDP XA900IP de Sony y las formas le dan un aspecto más impresionante del que podría tener por sus dimensiones reales.

Como hemos dicho el Zeppelin Air recuerda a estos dirigibles, aunque es una forma más estilizada, parece más bien un balón de rugby al que se le ha estirado por las puntas y es todo negro, tela por delante y plástico brillante por detrás. Una fina banda metálica lo rodea por su parte central y en esta encontramos el botón de encendido, que también sirve para cambiar de función y los de subir y bajar el volumen, pero lo que más llama la atención es un arco que sobresale en su parte delantera y que en su extremo tiene un conector de Dock que al colocar el iPhone sobre él –si queremos escuchar música de esta forma– le otorga un aspecto muy estilizado. Un detalle no tanto de aspecto pero si de diseño es que la alimentación es directamente desde un enchufe de 220 voltios con el cable estándar de dos polos que encontramos en muchos dispositivos electrónicos, lo que nos evita tener otro transformador rondando por el suelo y/o molestando en la base de enchufes. Este mismo tipo de alimentación la tienen también el modelo de Sony, el Libratone y el LG.

El UE Air Speaker es más tradicional, el frontal tiene una forma curvada de vela y su parte trasera es redondeada y de plástico negro en la que destacan, al igual que en el Zeppelin Air dos agujeros para proporcionar el realce de graves. En este caso en la parte superior hay dos botones de gran tamaño, el de encendido, otro de silencio –elimina el sonido pero no desconecta el altavoz de la red WiFi y permite volver a escuchar la música de forma instantánea– y un mando rotatorio de gran tamaño para el volumen. En este caso el soporte de Dock es una pieza oculta en la parte inferior del altavoz que al pulsarla sale hacia delante.

El modelo SC AP01 de Panasonic es muy delgado y destaca por una parte frontal de plástico transparente cubriendo los altavoces, aunque un examen cercano muestra que este panel está cubierto de minúsculos agujeros por los que pasa el sonido. El aspecto recuerda a las ventanas de un rascacielos o a un escaparate y de los modelos de "salón" es el más pequeño y por tanto el que mejor se adapta a los "pisos modernos".

En su parte trasera está el conector del transformador de alimentación y los agujeros para la salida trasera de los bajos y conseguir un realce de estos.

Los controles se limitan a cuatro botones en la parte superior para el encendido y apagado, control manual del volumen, también podemos hacerlo desde nuestro iPhone, y para conexión a la red WiFi.

En cambio el modelo RDP XA900IP –¿Por qué se empeña Sony en poner nombres tan impronunciables e irrecordables a sus equipos de música?– es el más grande y con el aspecto más atemorizador de todos los probados. Aunque las formas en si no lo recuerdan recibió el cariñoso apelativo de "acorazado" en contraposición al aspecto ligero de la trirreme de Logitech.

Saber cual es la parte delantera y cual la trasera de este altavoz puede ser difícil a simple vista, ya que son iguales en forma y están cubiertas con una tela acústica negra que cubre incluso los bordes redondeados. La parte superior tiene una banda metálica brillante en la que encontramos el botón de encendido, los de volumen y los de selección de entrada. La diferencia entre la parte delantera y

Docks: problemas intrínsecos

Los altavoces compactos que se han puesto de moda para el iPhone y otros dispositivos similares tienen muchas ventajas, incluyendo su portabilidad, sin embargo por su propio diseño tienen algunos problemas:

Reducción o eliminación del efecto estéreo. Para poder percibir realmente el efecto estéreo de una grabación es necesario que los dos altavoces estén situados en extremos opuestos de la habitación y el oyente esté en medio. Con el pequeño tamaño de estos altavoces resulta imposible logra esta disposición y el resultado es que el efecto estéreo se reduce al mínimo o simplemente desaparece.

Pérdida de graves. La única forma real de tener unos bajos potentes es con un altavoz y una caja acústica de gran tamaño. Muchos altavoces de alta fidelidad pueden medir más de un metro de alto y medio de profundo y cuando suenan se notan no sólo en el oído, también en el estómago. Ningún altavoz de pequeñas dimensiones puede igualar esto, aunque emplean algunos trucos para intentar acercarse, incluyendo canales de refuerzos de graves y reflejar los bajos en paredes o el suelo para aumentar su efecto por lo que la colocación más o menos cerca de una pared o incluso del tipo de superficie sobre el que se colocan puede afectar a esta gama de frecuencias. Además hay modelos como los de Altec Lansing y Bowers & Wilkins que alteran la señal de forma electrónica para evitar que los sonidos graves distorsionen a volúmenes elevados.

En definitiva, aunque estos altavoces son muy buenos, nunca van a poder igualar a los de un equipo de música de alta fidelidad convencional.



La forma redondeada del frontal del UE Air de Logitech recuerda a una vela hinchada además de contribuir ligeramente a aumentar el efecto estéreo.



El aspecto moderno y las reducidas dimensiones, no sólo de alto y ancho, también de profundidad, del altavoz SC-AP01 de Panasonic permitirá contentar a las parejas más preocupadas por el espacio y el aspecto que por el sonido.

trasera se averigua porque la parte delantera tiene una pequeña bandeja retráctil en la que podemos colocar el iPhone o el iPad y en la parte inferior de la trasera están todos los conectores del equipo.

Lo que mas llama la atención al sacar de su caja los altavoces JBL On Air es su aspecto de nave espacial retro al estilo Star Trek –también podría ser un portal de teletransporte– y la cantidad de botones que tiene, siendo el dispositivo más completo en ese aspecto.

Al desembalarlo si piensas que se han olvidado de incluir el transformador de alimentación, no es así, hay que levantar la pieza de protección que está debajo del altavoz en la caja y ahí encontraras en una caja de cartón pequeña el alimentador.

Su forma hace que sin ser uno de los equipos examinados más grandes si que sea más llamativo y sobre todo si elegimos el modelo en blanco, existe también la misma versión en negro, nuestros invitados pueden llegar a creerse que vivimos en una casa de espías o lo que es peor, de invasores de Marte. Lo que está claro es que si el acorazado de Sony puede asustar cuando se le mira, el equipo de JBL obliga a mirarle.

No obstante hemos de reconocer que el modelo de JBL no es el que más nos ha recordado a la popular serie de ciencia ficción Star Trek ya que al desembalar el ND8520 de LG exclamamos "!Andá, una nave Borg!". Si no eres fan de esta serie no conocerás estas naves que son cubos negros brillantes, pero no tendrás ninguna duda que este altavoz es una estructura futurista, aunque también podemos confundirlo con un cubo de Rubik con todos los lados negros.

En esta estructura sólo destaca el conector Dock en el centro de la parte superior, incluye un soporte para apoyar el iPad, en la parte trasera el agujero de refuerzo de graves –hay otro en la parte inferior– y los diversos conectores en su parte inferior y finalmente un discreto botón de encendido en una esquina de la parte superior. La pantalla aparece en el frontal detrás de un plástico y éste sirve de superficie de control mediante pulsaciones y gestos con los dedos, por ejemplo para cambiar de fuente de señal hay que arrastrar con el dedo de derecha a izquierda sobre el nombre de esta.

La empresa danesa Libratone no tiene canales de distribución tradicionales en España, pero sus productos de alta calidad pueden obtenerse a través de la Apple Store.

El altavoz Libratone Live tiene las mismas dimensiones aproximadas que puede tener el Zeppelin Air o el dispositivo de Sony, pero es radicalmente diferente en su disposición, ya que se coloca vertical como si se tratara de una columna triangular cubierta enteramente de tela por los tres lados –en nuestro caso la unidad de muestra era roja, pero está disponible también en verde, negro, gris y crema– y tiene un asa cromada en su parte trasera junto con el botón de encendido, el conector de alimentación y la entrada auxiliar. Aparte de esto el único detalle que destaca es un botón en la parte superior derecha que se utiliza para la sincronización inicial con nuestra red WiFi.

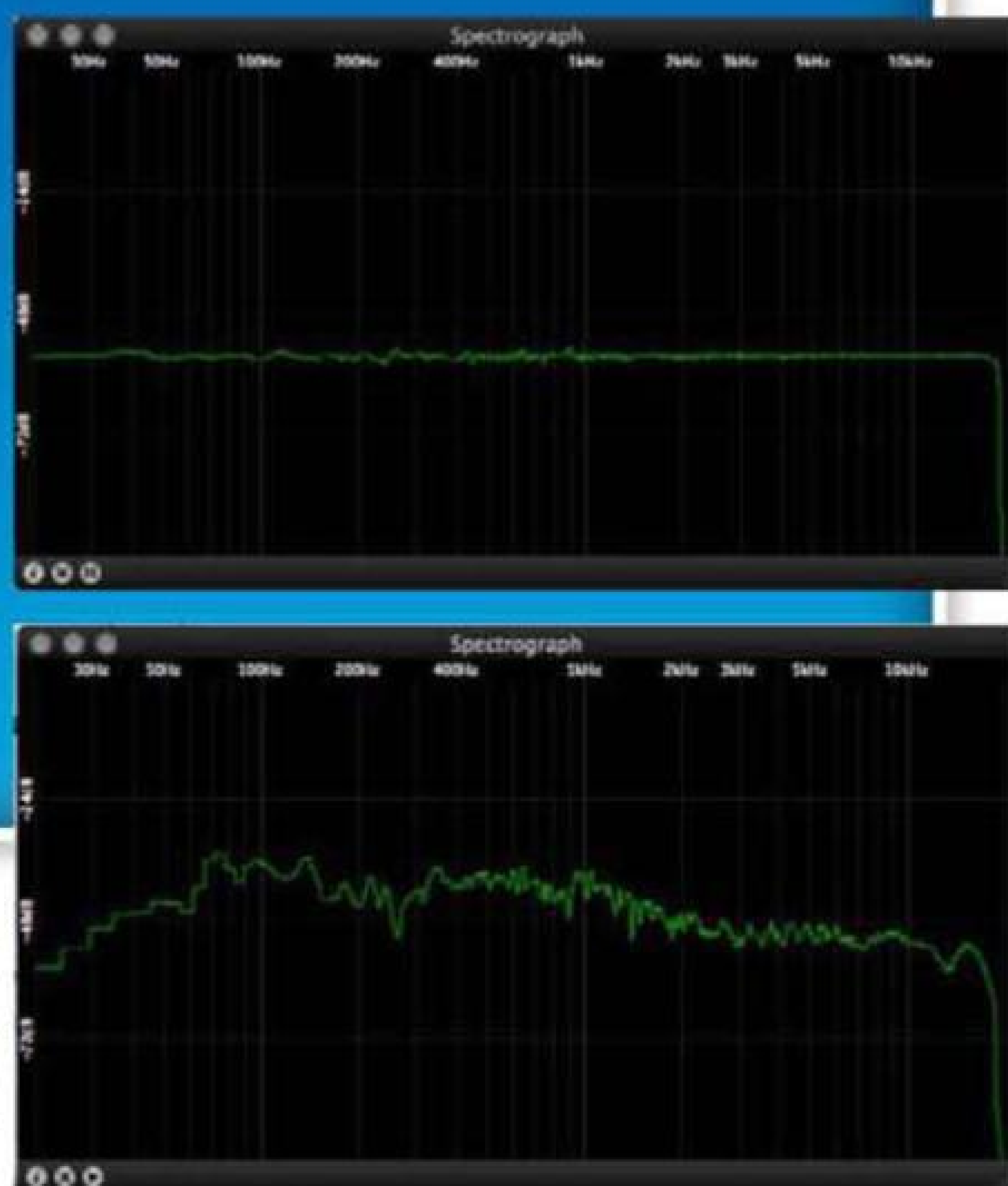
Aunque el usuario puede estar tentado de poner el altavoz tumbado, no

Alta fidelidad: medidas y escucha

La valoración que se da en el artículo de los altavoces está basada en la escucha subjetiva de varios fanáticos musicales. En teoría esta valoración debería coincidir en gran parte con las medidas obtenidas en el laboratorio, pero no siempre es así.

Para este artículo se hizo una medida de la frecuencia de respuesta de todos los modelos en condiciones similares lo más asépticas posibles, con los equipos sobre un pedestal y evitando que las paredes y el suelo pudieran influir en los graves, lo cual es un hándicap para muchos de ellos que aprovechan estos elementos para potenciar su sonido.

La medida se hizo a un metro de distancia con un micrófono especial de medida utilizando ruido blanco, que es un ruido que tiene una distribución igual de potencia en todas las frecuencias.



Las medidas de respuesta en frecuencia pueden darnos algunos datos interesantes del comportamiento de un altavoz o sistema de sonido ya que podemos ver, la diferencia entre la señal original que se envió a todos los equipos (arriba) y la que produce un determinado altavoz (abajo). Sin embargo, muchas veces estas medidas no son una referencia muy adecuada para evaluar la calidad de sonido de un equipo concreto.



Las personas que quieran que su casa emule a la nave espacial de Star Trek puede emplear el altavoz On Air Wireless de JBL como parte del decorado.

AirPlay ¿Música en toda la casa?



AirPlay permite que tengamos música por toda la casa, basta con hacer alguna inversión económica para colocar altavoces en el salón, dormitorio, etc. para poder seleccionarlos desde nuestro iPhone o incluso desde nuestro ordenador con iTunes usando el iPhone como mando remoto y llevar la música con nosotros.

Una opción que tenemos en iTunes en el ordenador (el iPhone o el iPad sólo permiten elegir uno) es poder seleccionar varios altavoces simultáneamente y de esa forma escuchar la música en el salón y la terraza simultáneamente, o incluso llevarla a la vez a la buhardilla y al dormitorio.

¿Es posible? En teoría iTunes no pone ninguna limitación al número de dispositivos que pueden conectarse pero en la práctica las redes WiFi imponen limitaciones. Algunos fabricantes recomiendan un máximo de tres altavoces simultáneos, aunque nosotros hemos logrado hacer sonar cuatro a la vez en una red WiFi sin mucho tráfico, pero al intentar añadir el quinto se producían problemas. Algunos altavoces dejaban de sonar, volvían, etc.

Por tanto es aconsejable seguir la recomendación de tener un máximo de tres altavoces a la vez, sobre todo si queremos usar la red para más cosas.



Puede ser una nave Borg de Star Trek o un cubo de Rubik, pero el altavoz ND8520 de LG no que no aparenta es eso, que es un altavoz.

es recomendable ya que la columna tiene salidas de audio por los tres laterales y al tumbarlo se anularía una de estas salidas.

Altec Lansing es una compañía americana de reconocida historia y prestigio que ofrece su solución AirPlay en el modelo inAir 5000, que dudamos identificar con la quilla de un barco puesto del revés o la punta de un hacha, comparación esta última que se acentúa porque los laterales son de tela negra pero la parte superior, lo que sería el filo de hacha, es aluminio.

El frontal en este caso no se ve alterado por nada, ya que no dispone de conector Dock y los botones están situados en los laterales. Únicamente la parte trasera tiene en su parte inferior los conectores de alimentación y comunicaciones.

El tamaño de este altavoz, aunque inferior al de los modelos de Sony, Libratone y Bowers & Wilkins es grande y no es adecuado para la mesilla de noche.

El Fidelio DS3880W de Philips sigue la moda (no es el único que lo hace) de intentar huir del diseño tradicional de un altavoz plano. El DS3880W podría definirse como un Donut con esteroides, ya que la pieza principal tiene esa forma con un tamaño parecido a de las antiguas tarteras pero con agujero en medio y con una tela de color gris.

Además del altavoz en si en la caja hay una base a la que se conecta el transformador de alimentación y en la que se se coloca el altavoz en si simplemente dejándolo encima. El uso de esta base no es obligatorio y podemos llevarnos el altavoz con nosotros cuando nos movemos ya que lleva una batería incorporada que permite usarlo de forma autónoma durante tres horas a través de la red WiFi.

En la parte trasera del altavoz hay dos conectores y los cuatro controles están en una banda metálica que rodea el Donut permiten encender el altavoz, poner en marcha y para la reproducción y subir y bajar el volumen.

Conectividad AirPlay

Tal como hemos dicho al principio de este artículo, una característica fundamental de todos los altavoces evaluados es su conectividad AirPlay y todos ellos, además de otras opciones en la mayoría de los casos, disponen de una antena interna para conectarlos a la red WiFi. El problema es la forma de conectarse a nuestra red WiFi, ya que para que lo hagan hay que indicarles el nombre de la red y su contraseña, en caso de que la tenga, pero para poder indicarle estos datos hay que conectarse a ellos; en cierto modo es la pescadilla que se muerde la cola.

En el caso del modelo inAir 5000 la forma más sencilla y cómoda es descargar y arrancar la aplicación inAir dispo-



Como la mayoría de los demás fabricantes, Altec Lansing ha optado en el modelo inAir 5000 por una estética negra con algunos elementos metálicos que encaja bien en cualquier ambiente.

Aunque visto por detrás puede parecer una inmensa jarra, el altavoz Libratone Live es una solución poco convencional para la gente que quiere buena calidad de sonido sin romper la estética.

nible en la App Store y conectar el iPhone al altavoz a través del cable Dock y el puerto situado en la parte trasera del altavoz. El programa nos mostrará las redes que hay a nuestro alcance y nos permite seleccionar una e introducir su contraseña desde la misma pantalla del iPhone.

Algo similar podemos hacer con el UE Air de Logitech y el modelo de Sony que también tienen una aplicación específica para configurar la red WiFi de una forma sencilla y rápida.

Otra forma de conexión que tienen estos equipos y todos los demás que hemos probado, con excepción del On Air Wireless de JBL, es crear una red propia al pulsar alguna combinación de botones. A continuación desde nuestro iPhone o iPad tenemos que conectarnos a dicha red y seguidamente en el navegador Safari acceder a una página desde la cual podemos elegir la red real de nuestra casa e introducir la contraseña. Una vez escritos estos datos, el altavoz elimina la red WiFi que había creado, se conecta a nuestra red y ya podemos volver a conectar nuestro iPhone o iPad a la red doméstica para conectarse por AirPlay al equipo de audio.

Algunos equipos también disponen de la tecnología WPS que consiste en pulsar un botón en el router WiFi y a continuación activar la función WPS en el periférico –normalmente presionando también un botón, en este caso el altavoz, para que busque al router. Una vez que lo encuentra se intercambian toda la información de la red y el router para inmediatamente estar disponible por AirPlay. De esta forma podemos enlazar los altavoces mucho más rápida y cómodamente si el router lo permite a costa de un pequeño riesgo de seguridad ya que si en el momento en que activamos la función WPS y antes de que se enlace el altavoz lo hace otro dispositivo, podemos tener un intruso en la red.

No se trata del único altavoz que implementa esta función, ya que algunos de los demás equipos también la tienen y podemos usarla si nos resulta más cómoda.

Para la sincronización con la red los altavoces de JBL utilizan la pequeña pantalla de cristal líquido y los botones del dispositivo a través del menú configuración > Red, que muestra en pantalla todas las redes a nuestro alcance y al elegir una nos pide la contraseña que hay que introducir moviéndonos por una cuadrícula de letras y números y pulsando Intro al llegar a la correcta. Es un proceso lento pero dado que sólo hay que hacerlo una vez, es aceptable y en muchos casos más sencillo que los comentados previamente.

En nuestro banco de pruebas se utilizó una red basada en la antena AirPort Extreme de Apple y todos los dispositivos se pudieron conectar excepto el modelo de LG, En el funcionamiento la música sonó bien y no hubo cortes en la reproducción salvo un par de peque-



La posibilidad de funcionar también con baterías hace que el dispositivo Fidelio esté compuesto de dos partes, la base de carga y el altavoz que basta con posar con cuidado encima de dicha base para que empiece a cargarse.



Convierte cualquier equipo de música en AirPlay

Las soluciones comentadas en este artículo son opciones de muy buena calidad para escuchar música cómodamente en nuestra casa, pero si ya dispones de un buen equipo de música no necesitas invertir en uno de estos altavoces, ya que dentro de la gama de antenas WiFi AirPort, Apple incluye en el modelo AirPort Express la función de receptor de música, para lo cual este dispositivo tiene una salida doble: un jack de 3,5 pulgadas que ofrece sonido estéreo y que incluye también una salida óptica de audio.



Al usarlo en la modalidad de receptor de música, esta antena se convierte en otro dispositivo AirPlay que podemos seleccionar desde nuestro ordenador o desde nuestro iPhone o iPod touch conectados a la red local y permitiendo de esta forma la escucha de toda la música.

La configuración se hace de forma muy sencilla a través de la utilidad AirPort incluida en el sistema y en pocos minutos y usando un cable que conecte este dispositivo a la entrada de cinta, CD o Aux de nuestro equipo de música podemos estar disfrutando de nuestra música favorita en alta fidelidad.



La conexión Ethernet, en los altavoces que disponen de ella como el inAir 5000, es un método más sencillo y eficaz de conectarlo a nuestra red para usar la función AirPlay.

ñas interrupciones que tuvimos durante las pruebas del modelo de Libratone que pueden calificarse de anecdóticas ya que estuvo sonando durante muchas horas sin problemas.

En el caso de que el altavoz lo vayamos a colocar cerca del router ADSL puede ser más conveniente conectar ambos por cable Ethernet si el altavoz dispone de esta conexión, ya que es más rápida y fiable que el WiFi y además no requiere ningún tipo de configuración, basta con enchufar el cable. De esta forma aunque desde nuestro iPhone sigamos usando la red WiFi para enviar la música, se limitará a al camino desde el iPhone al router, mientras que la segunda parte; desde el router al altavoz, se hace por cable, ahorrando la mitad del ancho de banda.

Esta conexión por cable está disponible en los altavoces que podemos denominar los más altos de gama con excepción del Libratone: inAir 5000, Sony RDP XA900IP, UE Air Speaker y Zeppelin Air.

USB y Dock

Teniendo en cuenta la facilidad de uso de AirPlay, es posible pensar que no tiene sentido el que algunos de estos altavoces tengan un conector Dock, pero éste ofrece algunas ventajas. La primera más importante es que nos permite escuchar nuestra música a la vez que recargamos el iPhone o iPad, además este conector nos permite conectar otros dispositivos como el iPod Nano de nuestros hijos. También es un lugar en el que colocar el iPhone y evitar que se pierda.

Esta conexión la tenemos en cinco de los dispositivos y hay que señalar que en tres de ellos, el modelo de LG, el de Sony y el UE Air Speaker de Logitech este conector permite utilizar el iPhone, iPod o iPad, pero en el altavoz On Air Wireless y en el Zeppelin Air esta conexión no vale para el iPad por sus dimensiones y peso.

Pero el que no tengan tengan un conector Dock no significa que el resto de altavoces no permitan cargar y escuchar la música de nuestro dispositivo simultáneamente. Los altavoces inAir 5000 y el Fidelio DS3880W tienen un conector USB en su parte trasera que puede utilizarse con nuestro cable Dock para reproducir la música de estos dispositivos por USB. Este conector es especialmente interesante en el caso del Fidelio ya que esto permite llevarlo con nosotros a cualquier lugar que no llegue la red WiF y escuchar nuestra música con este cable hasta un máximo de seis horas –en comparación con tres horas que dura la batería. Por ejemplo podemos llevarlo al campo un día de primavera.



El soporte retractil de Dock del altavoz RDP XA900IP de Sony tiene unas dimensiones y apoyos especiales para poder usarlo también con el iPad sin problemas.

El modelo On Air Wireless de JBL también tiene un conector USB en su parte trasera, pero su única función es para la actualización del firmware de este dispositivo, para lo cual habrá que descargar el nuevo software de la página de JBL, cuando esté disponible, cargarlo en una memoria USB y actualizar el dispositivo siguiendo las instrucciones del manual.

En el caso del ND8520 de LG el puerto USB de su parte trasera permite conectar una memoria USB y reproducir la música contenida en ella pero no un iPod o iPhone. Sin embargo el conector de Dock que tiene en su parte superior permite emplear tanto iPhone y iPod como iPad y por tanto el no poder usar el conector USB para esta función no es realmente grave.

La aplicación más llamativa del puerto USB la hace el Zeppelin Air. En primer lugar el puerto de este dispositivo no es del tipo A, el fino y rectangular que tienen los ordenadores, sino el de tipo B más cuadrado que encontramos en impresoras y otros periféricos. Esto se debe a que este puerto está pensado para conectarlo a nuestro ordenador con un cable USB estándar. Al hacerlo el ordenador lo detectará como unos altavoces USB que podemos usar para reproducir la música de nuestro equipo y también para usar el altavoz como base de sincronización del iPhone de la misma forma que lo hacemos al conectar nuestro dispositivo y el ordenador con el cable estándar. Si quieres emplear esta funcionalidad recuerda que la distancia máxima recomendada del cable USB es de 3 metros.

Otras fuentes de sonido

No sólo de iPod e iPhone vive el hombre y es posible, aunque poco probable, que queramos escuchar otras fuentes de audio.

Con excepción del modelo de Panasonic todos los demás equipos tienen una entrada de jack de 3,5 pulgadas para conectar otros dispositivos de audio, como reproductores MP3, etc. Los modelos de Libratone y Sony también tienen una entrada óptica digital que en el caso de Sony es un conector aparte mientras que en el modelo de Libratone es el mismo conector de 3,5 pulgadas. Esta entrada permite transferir la música desde la fuente, por ejemplo un reproductor DVD o BlueRay, al altavoz sin pérdida de calidad.

Los modelos de Sony y LG destacan además por incluir conectividad Bluetooth mediante la cual podemos enlazar no sólo nuestro iPhone, también podemos conectar otros smartphones como Android o BlackBerry, para reproducir su música.

Una última alternativa que tenemos en el equipo LG y en el de JBL es un receptor de FM para las personas que quieren seguir escuchando estas emisiones, ya sea música o las noticias.

Salida de vídeo

Además de reproductores de audio, los

Altavoces AirPlay: características principales

	DS3880W	INAIR 5000	LIBRATONE	ND8520	ON AIR WIRELESS	XA900IP	SC-AP01	UE AIR SPEAKER	ZEPPELIN AIR
FABRICANTE	PHILIPS	ALTEC LANSING	LIBRATONE LIVE	LG	JBL	SONY	PANASONIC	LOGITECH	BOWERS & WILKINS
Distribuidor	Philips ibérica	Altec Lansing	Apple Store	LG españa	EAR	Sony europe	Panasonic España	Logitech	B&W group spain
WEB	www.philips.es	http://international.altecl ansing.com/spain/	www.libratone.com	www.lg.com/es/	http://eu.jbl.com/	www.sony.es	www.panasonic.es	www.logitech.com/es-es/	www.bowers-wilkins.es
PRECIO	349 EUR	499,99 EUR	699 EUR	299 EUR	349 EUR	550 EUR	199 EUR	349 EUR	599 EUR
Conexión wifi	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Soporte wps	○	○	○	○	●	○	○	●	●
Conexión Ethernet	●	○	●	●	●	○	●	○	○
Conexión Bluetooth	●	●	●	○	●	○	●	●	●
Conexión USB	○	○	●	○ (No para iPhone)	○ (No para iPhone)	●	●	●	○ (Para el ordenador)
Conector dock para iPhone	●	●	●	○	○	○	●	○	○
Conector dock para iPad	●	●	●	○	●	○	●	○	●
Entrada auxiliar analógica	○	○	○	○	○	○	●	○	○
Entrada auxiliar digital	●	●	○	●	●	○	●	●	●
Salida de auriculares	●	○	●	●	●	●	●	●	●
Radio FM	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Reloj despertador	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Salida de vídeo	●	●	●	●	●	○	●	●	○
Mando a distancia	●	○	●	○	○	○	●	●	○
Aplicación para iPhone	●	○	●	●	●	●	○	○	○
Facilidad de conexión a la red inalámbrica	***	****	***	***	*****	***	****	****	***
Potencia declarada	16 W	120 W	150 W	20 X 2 W	2X7 W	200 W	10 W	N/D	150 W
CALIDAD MUSICAL	6,0	9,0	9	7,5	7,0	8,0	5,0	8,0	9,5

iPhone, iPod e iPad son excelentes reproductores de vídeo y pensando en esta función Tanto el modelo RDP XA900IP de Sony como el Zeppelin Air disponen de una salida de vídeo compuesto que podemos conectar a un monitor o televisor para reproducir en grande las películas que a la vez escuchamos por le altavoz.

Hay que tener en cuenta que esta salida no da vídeo en alta definición, para eso haría falta una salida HDMI o DVI, y por tanto no obtendremos la misma calidad de vídeo que si utilizamos un adaptador HDMI conectado al puerto de Dock del dispositivo, aunque la calidad de audio será excelente.

Esta reproducción de vídeo sólo funciona si conectamos el iPhone al conector de Dock de estos altavoces, ya que por AirPlay aparecen como dispositivos de audio y si intentamos reproducir una película a través de la red WiFi se escuchará en el altavoz pero la veremos en la pantalla del iPhone o iPad.

imagen sony2 El conector RCA que incluye el RDP XA900IP permite conectarlo a un monitor de vídeo para poder ver las películas del iPhone o iPad en dicho monitor mientras las oímos por el altavoz.

Mandos y aplicaciones específicas

Aunque cinco de estos equipos tienen un mando a distancia, las funciones que proporciona son básicas y resulta más cómodo emplear el propio iPhone para este control. Una de las pocas motivaciones que podemos encontrar para dicho mando es controlarlo usando alguna de las otras funciones, como la entrada auxiliar o el receptor de radio FM.

imagen zeppelin2 El diseño del mando a distancia del equipo Zeppelin Air no desmerece del altavoz en si y al igual que éste llama la atención nada más verlo.

El control de la música, incluyendo el volumen, puede hacerse desde la aplicación Música del iPhone o iPad, pero algunos equipos tienen aplicaciones que proporcionan controles adicionales.

No es el caso de programa inAir Guide que sólo sirve para la configuración inicial y la aplicación de Bowers & Wilkins para el Zeppelin Air es un reproductor de música alternativo al programa original del iPhone.

En cambio el programa UE Air si nos permite ajustar los graves y agudos a través de la red Wi-Fi. Una opción muy pobre pero mejor de la que obtenemos con los demás dispositivos.

Calidad de sonido

A lo largo del artículo hemos examinado casi todos los puntos de estos altavoces; su estética, facilidad de conexión a la red, tipos de entradas, pero queda la más importante: su calidad musical.

Desafortunadamente dar un veredicto absoluto en este punto es prácticamente imposible. Evidentemente es posible señalar equipos con grandes diferencias entre ellos, pero llegado a un cierto nivel de calidad ya no es que se pueda diferenciar cual es mejor o cual peor, sino que unos refuerzan más un determinado aspecto de la música que otros y dependiendo del gusto musical del oyente y del tipo de música preferirá uno u otro. Por ejemplo un altavoz que potencia los graves es más adecuado para música disco mientras que los amantes de la música clásica o de los cantautores preferirán un equipo que proporcione una mayor definición de los instrumentos y de la voz. Por tanto la siguiente valoración realizada en base a una escucha de diversas personas hay que tomarla teniendo en cuenta estas prevenciones.

De entre todos los equipos evaluados el que menos puntuación obtuvo en nuestras pruebas subjetivas fue el SC-AP01de Panasonic, que no es sorprendente que sea también el más barato.

Se trata de un altavoz diseñado exclusivamente para AirPlay, no tiene conexión USB o Dock para el iPhone ni entrada auxiliar y la música escuchada de forma independiente tiene buena calidad y mejora a la de los altavoces para iPod y iPhone económicos que podemos encontrar en los grandes almacenes. Sin embargo al compararlos con algunos de los equipos de esta prueba se nota perfectamente que juegan en otra liga.



El conector USB en la parte trasera del altavoz Fidelio DS3880W y la batería que incorpora permiten conectar nuestro iPhone o iPod por cable y poder escuchar la música en cualquier lugar.



Es una lástima que los fabricantes no utilicen la red WiFi para poder controlar los parámetros de la música de una forma más completa. Actualmente sólo el equipo de Logitech permite ajustar los graves y agudos de esta forma.

A pesar de su pequeño tamaño, el altavoz Fidelio DS3880W proporcionó unos graves con una potencia adecuada, hay que tener en cuenta que la potencia que proporciona en general no es muy elevada y la mayoría de los demás altavoces tienen unos bajos más potentes, aunque en algunos casos no tan bien equilibrados. En cambio los sonidos agudos son simplemente correctos y la voz tiene un ligero toque "enlatado".

A pesar de tener un aspecto parecido al del Fidelio, el JBL On Air Wireless destaca precisamente por una buena definición de voces e instrumentos y por una ligera carencia en graves, por lo que son más recomendables para escuchar música clásica, cantautores, etc. aunque no desmerecen con cualquier tipo de música.

El cubo de LG potencia mucho la voz pero a pesar de tener un canal de refuerzo de graves tiene ligeras carencias tanto en esta gama como en los agudos.

La misma sensación de falta de graves y agudos, pero de una forma muy leve, se nota también en los UE Air Speaker, aunque la nota que obtiene es muy buena y su relación calidad/precio, que también es importante, es de las mejores.

El equipo de Sony hace honor a su aspecto y su sonido muestra unos graves excelentes aunque muestra una pequeña carencia de agudos que se manifiesta sobre todo en las voces.

El Libratone Live, aunque no obtuvo una buena nota en lo que se refiere a efecto estéreo, tiene una excelente calidad de sonido y nuestra única queja es que realza un poco en exceso los bajos y agudos, por lo que si los instrumentos de una canción son fuertes pueden llegar a ahogar la voz.

En cambio el modelo inAir 5000 es demasiado plano y tiene un buen balance entre graves y agudos pero podríamos decir que es demasiado fiel al original y no tiene un sonido que destaque, lo cual no es necesariamente malo.

El que mejor puntuación obtuvo en nuestra escucha subjetiva fue el Zeppelin Air, al que sólo le podríamos pedir una pizca más de agudos, pero con unos bajos excelente e ideales para la música rítmica o simplemente algunas composiciones orquestales de música clásica.

Conclusión

Las personas que buscan una solución económica y cómoda para oir la música de su iPhone tienen una opción en el modelo SC-AP01 de Panasonic. Se trata de un equipo destinado únicamente a altavoz AirPlay, no tiene conexión USB ni Dock ni siquiera una entrada auxiliar, lo que parece un estándar en la gran mayoría de los altavoces, y encaja bien en cualquier hogar moderno por su tamaño y diseño.

Aunque un poco grande para nuestra mesilla, el On Air Wireless puede ser una buena solución para despertarnos con la mejor calidad musical y si tenemos un apartamento pequeño que integra el dormitorio con el salón, posiblemente sea la solución más acertada.

Para llevarte la música a todas partes el Fidelio DS3880W es ideal por su batería integrada pero cuando queramos un equipo para el salón la decisión dependerá de nuestro oído musical y también de nuestro presupuesto. La opción UE Air Speaker de Logitech es una opción muy digna y a un precio relativamente económico.

En los cuatro modelos de gama superior, inAir 5000, Libratone, RDP XA900IP y Zeppelin Air la decisión depende de nuestras preferencias de escucha y también de la conectividad. El modelo de Libratone es casí exclusivamente una solución AirPlay mientras que el equipo de LG es la navaja suiza que nos permitirá escuchar música de casi cualquier fuente. iP

FERNANDO GARCÍA (**fgarcia@idg.es**) es colaborador de Macworld e iPhoneWorld y especialista en servicios de telecomunicaciones empresariales.

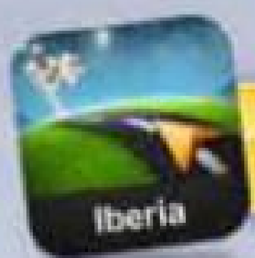
NO TE PIERDAS LA GUÍA DEFINITIVA DE LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

LA FOTOGRAFÍA A TU ALCANCE



¡YA EN TU QUIOSCO!

MÁS INFORMACIÓN: E-mail: escribiendo a **suscripciones@idg.es.**
Teléfono: **91 349 67 89** (departamento de suscripciones). Web: búscalo en **www.idg.es/suscripciones**



NAVEGADORES GPS

Por Alfonso López (imagina.alfonso@gmail.com)

Desde hace tiempo los principales fabricantes de dispositivos de navegación están desarrollando aplicaciones específicas para el iPhone y iPad. Su calidad está a la altura de los dispositivos GPS más avanzados, y casi todos aprovechan al máximo las ventajas aportadas por el iPhone, como la conexión a Internet vía 3G o WIFI, la rotación de pantalla o el acceso a la Agenda de Contactos y el Calendario. En las primeras posiciones de las aplicaciones de pago podemos encontrar las versiones de las principales marcas de navegadores como TomTom y Garmin, a las que se unen los clásicos desarrolladores de software para Smartphone como Sygic. En la lista de aplicaciones gratuitas también podemos encontrar navegadores de una calidad creciente, basados en gran medida en las aportaciones de los usuarios de todo el mundo.

La elección no es fácil

La aplicación para navegación tiene dos características que nos deben hacer reflexionar antes de tomar una decisión de compra. En primer lugar, ocupan una gran parte de los Gigas de memoria de nuestro iPhone, y si tenemos la versión de 8GB competirá con las canciones y juegos que tengamos cargados por el espacio disponible. En segundo lugar, su precio (en el caso de las versiones de pago) hace que esta aplicación sea probablemente por la que más paguemos de todas las que tendremos.

También es importante que tengamos claro el uso que vamos a darle. No es lo mismo un uso profesional que de ocio, ni tampoco es igual ir a una calle o establecimiento concreto de una ciudad que la guía en viajes al otro extremo de nuestro país o continente. No siempre serán los mapas los que marquen la diferencia, al menos entre las aplicaciones de pago. Todas ellas pueden llevarnos en casi todas las ocasiones a donde queremos llegar. Son el resto de opciones, asociadas al tráfico, radares o Puntos de Interés (PDI o POI en inglés) las que marcarán la diferencia. No podemos olvidarnos de la facilidad de uso, las opciones complementarias de configuración y ayudas ofrecidas durante la navegación. Cuando estemos conduciendo nuestras manos estarán al volante, así que la interacción con el iPhone debería ser mínima.

Si nuestra elección se decanta finalmente por una aplicación de pago, veremos que la más económica es la versión Iberia, que incluye España y Portugal (y Andorra en la mayoría de los casos). Si tenemos claro que su uso va a quedar restringido a nuestra ciudad o dentro de la España perfecto, pero si tenemos por costumbre hacer una escapada por el continente, aunque sea sin coche, plantéate la posibilidad de adquirir la versión Europa. En ella encontraremos todos los mapas y puntos de interés que ya tenemos para España y por una diferencia que suele rondar los 20€ añadiremos el resto de países europeos. Si viajas a otro continente no queda otra opción que comprar una nueva versión de la aplicación o buscar una alternativa gratuita en el Apple Store.

Vamos a navegar entre las distintas alternativas y ver las diferencias más relevantes entre ellas para llegar cómo-

El mejor copiloto en tu iPhone



Desde la aparición del primer iPhone con GPS integrado, gracias al tamaño y versatilidad de la pantalla táctil, ya no es necesario cargar con un bulto más en nuestra maleta cuyo coste además es muy superior al de una aplicación para nuestro teléfono. Aunque algunos abogan por la mejor calidad de los GPS dedicados, la realidad es que ya hay más usuarios que prefieren utilizar su Smartphone, y la diferencia se incrementa cada año.

damente a nuestro destino: una buena compra.

Los clásicos. Esos grandes conocidos



TomTom Iberia

En el Top 3 de la sección de Navegación encontramos al clásico TomTom Iberia (49,99 EUR; **http://tinyurl.com/d7q272l/**). No sorprende si tenemos en cuenta la cantidad de navegadores de esta marca que se han vendido. La aplicación está claramente diseñada para que los usuarios habituales se encuentren cómodos, ya que la interfaz para iPhone es casi idéntica a la de los dispositivos portátiles de TomTom. Encontramos la clásica sobriedad y precisión en los mapas y PDI's. Como siempre, una pulsación en el centro de la pantalla nos conduce al menú repleto de opciones.

La opción de Ir a... es de las más completas que podemos encontrar. Aprovecha cualquier información de localización que tengamos disponible. A los clásicos favoritos: destinos recientes, PDI's, puntos del mapa y coordenadas se le añaden la Agenda, Fotos y Contactos. En esta nueva versión se integran en una única opción denominada Places las búsquedas de destinos de TomTom, Google y Facebook. Las mismas herramientas que nos ayudan a elegir el destino nos permiten avisar de nuestra hora de llegada vía SMS, email, Facebook o Twitter.



Los mapas de TomTom destacan por su sencillez, que no implica imprecisión o falta de información. Es de agradecer que se pueda acceder al menú pulsando sobre cualquier punto del mapa, en vez de tener que acertar en un botón.

Las opciones de configuración son bastante completas. Podemos activar o desactivar alertas, información en el mapa (PDI's) y modificar la interfaz gráfica y colores de presentación (con numerosas opciones disponibles). A través de la Tienda podemos añadir voces de personajes famosos para darle un toque todavía más personal. La selección de Tipo de Ruta es extensa. Pensando en los aventureros, llaman la atención las opciones de Ruta en Bicicleta, Ecológica o la nueva Carretera con Curvas, especialmente creada para motoristas. Cuando vayamos con la familia, la opción Más Rápida será suficiente.



En TomTom ha quedado atrás el listado clásico de destinos: Casa, Favoritos, Dirección o Destino Reciente. Ahora toda la información de nuestra Agenda y Contactos, así como el acceso a Google y Facebook nos permite llegar a cualquier cita a tiempo.

En la Tienda de TomTom tenemos disponible las opciones de Tráfico y Radares (cada una por 4,99 EUR/mes o 29,99 EUR/año). En el primer caso se nos ofrece información instantánea del tráfico basada en los datos obtenidos de múltiples fuentes, incluyendo a los propios usuarios que están circulando en ese momento y ofrece información sobre las incidencias en nuestro camino, retraso previsto y rutas alternativas. Su uso está justificado sobretodo en caso de conductores profesionales. Si nuestra oficina está en el centro de la ciudad y vivimos en el extrarradio es difícil que nos ayuden los avisos de que la autovía de entrada está atascada como siempre. En todo caso siempre podemos probar un mes las ventajas que ofrece y tomar una decisión. Algo similar puede ocurrir con la opción de Radares. Aquellos que son fijos están ya incluidos en la aplicación. La opción extra añade los radares móviles actualizados periódicamente e información enviada por otros usuarios de TomTom.

La actualización de los mapas es fundamental en cualquier Navegador. TomTom ofrece gratuitamente MapShare con las correcciones o novedades procedentes de otros usuarios. El resto de opciones de ruta y mapa son muy completas. Podemos examinar paso a paso las instrucciones que vamos a recibir, buscar alternativas e incluso simular gráficamente todo el trayecto. No es mal momento para recordar que si tenemos pensado viajar también por Europa tenemos disponible la aplicación por 69,99 EUR, incluyendo todos los mapas de Europa.

La facilidad de manejo de la interfaz y el acceso rápido a las opciones de audio o modificación de ruta ayudan bastante durante la conducción. Estaría bien que en futuras versiones el acceso a la Música del iPhone sea más completa, en vez de un simple reproducción y pausa. En todo caso, todo lo ofrecido por TomTom es más que suficiente para lo que vamos a necesitar durante cualquier viaje. No decepciona, y menos a los usuarios de toda la vida de TomTom.



Sygic Iberia

Sygic fue una de las primeras compañías de software en desarrollar aplicaciones de navegación para Smartphone. Siempre entre las primeras posiciones en el Apple Store podemos encontrar la última versión de Sygic Iberia (29,99 EUR, 49,99 EUR en su versión Europa; **http://tinyurl.com/ce9c4ha/**). El trabajo realizado por Sygic destaca sobretodo en la interfaz de usuario y en especial en la presentación gráfica de los mapas. Es sin duda uno de sus puntos fuertes y llama la atención la representación de los edificios históricos o de interés general en las grandes ciudades. Es muy interesante sobretodo si nuestra ruta es a pie; no nos perderemos nada. Si activamos además la opción de brújula tenemos todo listo para hacer turismo peatonal. Otra función disponible, más práctica durante la conducción, es la representación en una pequeña ventana de los carriles que debemos seguir en autovías y autopistas. El hecho de que aparezca flotando sobre el mapa nos permite tener toda la información simultánea-

Consejos de navegación

■ **El cargador de mechero siempre a mano.** Cuando tenemos el iPhone en marcha con 3G activado, el GPS a pleno rendimiento y una aplicación refrescando la pantalla continuamente, es mejor no tener que hacer apuestas sobre la duración de la batería.

■ **Toda la información sobre atascos, accidentes o radares nos llega gracias a la conexión 3G.** Si todavía no tenemos una tarifa plana de Datos ha llegado el momento de contratarla. El consumo de tráfico no es alto, pero si tenemos un plan de consumo diario en vez de mensual puede que no nos salgan las cuentas. Si estamos viajando en el extranjero la tarifa de 3G se dispara, así que es mejor tenerla desactivada cuando usemos el navegador.

■ **Conducir a 100km/h e intentar buscar una calle** no sólo nos puede costar una multa, sino que puede ser extremadamente peligroso. Aprovecha las listas de favoritos e históricos que incluyen todas las aplicaciones, configura los avisos y guías por voz y deja que sea tu copiloto quien busca un nuevo destino o una gasolinera cercana.

■ **La legislación en cuanto a las alertas de radares cambia según el país.** Por ejemplo, en Francia y Suiza está prohibido (incluso el que el GPS contenga la información). La multa puede ser de hasta 1.500€. Antes de viajar a un país, no olvides informarte de las leyes sobre radares.

■ **En algunas ocasiones nos vamos a ver desorientados por el navegador,** que intenta insistentemente en llevarnos por un acceso peatonal, un camino cortado o por dirección prohibida. Por muy actualizados que estén los mapas no estamos exentos a estos contratiempos. Siempre será mejor conducir normalmente y recuperar la ruta al destino desde otro punto o detenernos a buscar una alternativa.



La presentación de la ruta y la información de la velocidad límite en Sygic es muy completa. Cuando tenemos que decidir el camino en una bifurcación de autovía un pequeño recuadro dinámico se superpone en el mapa para dejar clara la opción correcta.

mente. La calidad de los mapas incluidos queda avalada por su origen: TomTom (Tele Atlas) y WhereIs.

El menú de opciones que encontramos es de nuevo bastante completo. Podemos examinar toda la información disponible sobre la ruta, y si tenemos contratada la opción de Tráfico (subscripción anual por 9,99€) podremos además ver con qué nos vamos a encontrar en la carretera, el tiempo meteorológico y otros datos de interés.

Las opciones de navegación integran igualmente la Agenda, Fotos y resto de datos de Localización disponible, así como avisos de llegada y citas a través de las redes sociales. Destaca la enorme cantidad de datos disponibles a través del la opción Información. Ente los diferentes apartados tenemos acceso, por ejemplo, a un menú de Emergencia SOS con los Puntos de Interés más cercanos de policía, emergencias o gasolineras, así como información básica de límites de velocidad de numerosos países. Lo mejor sin duda es el menú disponible como Guías de Ciudad. Podremos buscar alojamientos, dónde comer, atracciones turísticas, etc.

Quizás lo único que se echa en falta es un abanico mayor a la hora de elegir la ruta a seguir o rutas alternativas. Depende en gran medida del uso de nuestro navegador, ya que la Ruta más Rápida es la que más se utiliza con diferencia. A cambio tenemos actualizaciones de mapas y PDI's por tiempo ilimitado. Se hecha en falta un acceso directo a la Música de nuestro iPhone y un menú de selección de destino más cómodo. En todo caso, tanto por la calidad de la interfaz, los mapas, información y PDI's, así como por su precio, es una alternativa a tener muy en cuenta.



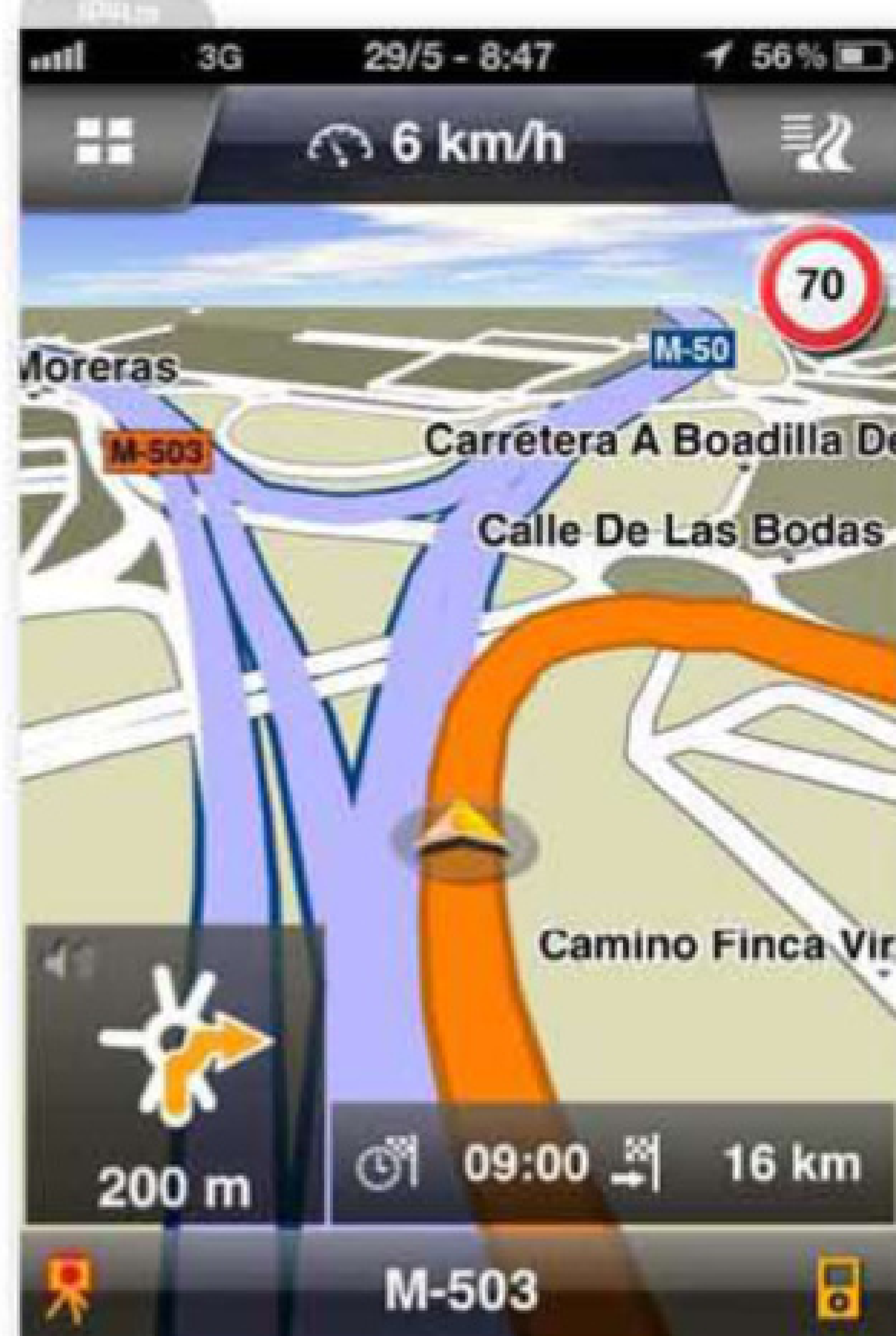
Una buena forma de buscar Puntos de Interés en Sygic es acceder al menú de Guías de Ciudad, donde tendremos separado por secciones un buen resumen con las distancias desde nuestra posición.



Navigon

Garmin es sin duda otro de los grandes clásicos en dispositivos autónomos de navegación. Navigon Iberia (69,99€, 89,99€ en su versión Europa; **http://tinyurl.com/cns8uvs**) es al igual que los anteriores una aplicación con todas las garantías. Quizás su precio, sensiblemente superior al resto, es el mayor inconveniente que podemos encontrar. Sorprende incluso que la versión Europa esté por posicionada por delante en el Apple Store a la de Iberia. Es el resultado de la oferta del 30% de descuento que durante un tiempo estuvo disponible recientemente, lo que demuestra que con un precio más competitivo Navigon podría escalar posiciones fácilmente.

Los mapas incluidos, desarrollados y mantenidos por Navteq, son muy completos, y con la opción Fresh Maps XL tenemos la posibilidad de mantenerlos actualizados durante dos años. Una ventaja que vamos a encontrar es que podremos elegir individualmente los países que queremos instalar, evitando información innecesaria en nuestro iPhone. Si posteriormente queremos añadir otros podemos hacerlo desde



La precisión y calidad de los mapas de Navigon es muy alta, al igual que la presentación en pantalla. Los avisos de próximo giro son fáciles de seguir y la distribución de la información es bastante cómoda para el conductor.

casa antes de salir de viaje. También tenemos la opción de Traffic Live, que a diferencia de otras aplicaciones ofrece su servicio en un único pago. De nuevo los precios no son quizás todo lo competitivos que podríamos esperar. Esto hace que las exigencias que vamos a tener con la aplicación sean altas para no tener la sensación de que hemos realizado una inversión excesiva.

Las ayudas a la conducción son las esperadas, tenemos avisos de radar, velocidad excesiva, próximas salidas y esquemas de las siguientes maniobras que tenemos que realizar. La cantidad de PDI, o Destinos Especiales como se definen en Navigon, es considerable. De hecho, puede ser interesante aprovechar las facilidades de desactivación y visualización incluidas para evitar que el mapa quede completamente lleno de símbolos e indicaciones.

Es muy interesante la pantalla de selección de ruta en la que se nos ofrece una breve información del destino, como el tiempo meteorológico, o el parking, gasolinera y restaurante más cercanos. A continuación se nos ofrecen distintas alternativas de ruta con la distancia y duración estimada del viaje. De hecho, Navigon permite seleccionar en sus preferencias el tipo de ruta que queremos sólo en función del método de transporte que vamos a utilizar, coche, camión, bicicleta o a pie. Personalmente no voy a echar de menos la “peligrosa” ruta más corta que nos puede llevar sin ningún atisbo de arrepentimiento por el centro de todos los pueblos y salidas que aparezcan en nuestro camino. La propuesta de Navigon es MyRoutes, que busca la mejor opción en función del día y hora, y tiene en cuenta las preferencias y estilo de conducción que Navigon va aprendiendo con el uso de la aplicación. Otra función interesante es Text-to-Speech, que añade a la guía por voz clásica, basada en distancia y dirección, los nombres de las calles y las salidas. Una buena forma de asegurarnos de que vamos en la dirección correcta.

Todos los navegadores permiten compaginar la información de conducción con la música disponible en el iPod integrado. En el caso de Navigon el acceso a la biblioteca es especialmente cómodo y sencillo de utilizar, ya que permite seleccionar nuevas canciones sin salir de la aplicación. Un buen complemento para un potente navegador.



La información ofrecida por Navigon tras la selección del destino es bastante interesante. Podemos además elegir en ese instante la ruta entre la preferida por el programa y otras cuya duración o distancia pueden ser una buena alternativa.

Navegadores gratuitos. El usuario como protagonista



Waze

En la primera posición de Aplicaciones de Navegación gratuitas encontramos Waze (**http://tinyurl.com/cwbq6xn/**). A principios de 2012 la aplicación había sido descargada en sus diferentes versiones por más de 12 millones de usuarios de todo el mundo. Y este es precisamente la base de su éxito. La aplicación aprende de las rutas alternativas y avisos de los conductores que la utilizan. Para ello es básico tener activada la conexión de Datos del iPhone. Cuando tengamos el 3G en marcha veremos que empiezan a aparecer en el mapa los avisos generados por otros conductores (tráfico, radares, accidentes, etc.). No es obligatorio para su uso como navegador, por lo que si sólo estamos interesados en llegar a nuestro destino, perfecto.

Su uso es especialmente útil en el día a día. Podemos darnos de alta en las diferentes comunidades de usuarios que se van creando en nuestro entorno. Así, aquellos que van por delante de nosotros cada mañana nos van informando de cual es la situación en la ruta hacia el trabajo. Todo se hace automáticamente en base a la velocidad que llevan los diferentes usuarios, aunque podemos completar la información añadiendo avisos. Eso sí, sólo permite hacerlo cuando el coche está parado o lo realiza el copiloto.



La información ofrecida por Waze es bastante clara y sencilla. Con símbolos y colores nos indican los atascos o peligros que podemos encontrarnos en nuestro camino. Además, los usuarios que están en línea cerca de nuestro coche aparecen en la pantalla con el icono Waze elegido.

Como en la mayoría de los navegadores gratuitos, los mapas son creados y actualizados por los usuarios. La base cartográfica es OpenStreetMap (**http://www.openstreetmap.org/**), un proyecto mantenido por más de 350.000 usuarios de todo el mundo y que hace las

veces de la Wikipedia de los mapas. Desde la aplicación Waze podemos participar en la mejora de los mapas corrigiendo los errores que vamos encontrando con una herramienta cómoda y sencilla de utilizar.

Waze es una apuesta muy orientada a las Redes Sociales para buscar soluciones u ofrecerlas para el resto de usuarios. Los premios virtuales, tablas de puntuaciones y la publicidad basada en descuentos invitan a los usuarios a participar activamente. Por otro lado, la búsqueda de destinos, que requiere de conexión a Internet, y la no existencia de PDI's hace menos adecuado su uso en viajes de larga distancia o a otros países, en donde los atascos son menos problema que el llegar a donde queremos. No vamos a encontrar una gasolinera cercana, pero seguro que nos va a ahorrar más de un problema.

NavFree GPS Live España



Si buscamos un navegador clásico y gratuito, NavFree GPS Live España es una muy buena alternativa (**http://tinyurl.com/cdm6ypv**). Al igual que Waze, utiliza OpenStreetMap como base. Incluye las funciones básicas de cualquier aplicación de navegación, como guía por voz, presentación de los mapas en 2D y 3D, corrección automática de la ruta, zoom automático en los cruces y desvíos, acceso a PDI's fuera de línea o los incluidos en una base de datos más extensa en Internet. Las redes sociales están también incluidas, al igual que el acceso a nuestros favoritos, Contactos, y búsqueda en Google de direcciones. Para esta última opción es necesario disponer de conexión a Internet, por lo que de nuevo se recomienda añadir a favoritos y recientes todas las direcciones que podamos antes de salir. Como alternativa siempre podemos utilizar un punto en el mapa o sus coordenadas para elegir destino cuando no tengamos conexión a la red.



La interfaz gráfica de NavFree es sencilla, pero suficiente. Fácil de utilizar y con acceso directo a nuestra Música.

La interfaz gráfica está a la altura y las opciones de configuración de rutas, audio y avisos son suficientes. Puede que nos planteemos en un momento dado donde está el truco, pero es que simplemente no lo hay. Es una apuesta diferente, basada en la publicidad (se puede eliminar por 1,59€). Incluso disponemos de un acceso directo a nuestra biblioteca de Música para amenizar el viaje.

No disponer de un guía de calles en modo offline y la calidad de los mapas son los dos únicos factores negativos a tener en cuenta. No son despreciables, ya que el principal objetivo de un navegador es llevarnos a un destino elegido, pero si ponemos en el otro lado de la balanza que es gratuita, y por lo tanto podemos probarla cuanto queramos, no nos queda más que felicitar al desarrollador y animarle a seguir con su trabajo.

Podemos encontrar la versión de pago de la misma aplicación, NavMii GPS Live(3,99€; **http://tinyurl.com/cjr8mmw**) en la que, con la misma interface y funciones, disponemos de los mapas de AND en vez de OpenStreetMap. Aunque el coste es bajo, quizás deberíamos probar primero la versión gratuita y decidir si es suficiente para el uso que vamos a dar a la aplicación. La versión NavFree está disponible para muchos países y podemos instalar cuantos queramos, pero si queremos añadir mapas a la versión NavMii instalada podemos hacerlo por 2,39€ por país (Portugal no está incluido en la versión para España).

Soportes y cargadores para el coche



UN BUEN SOPORTE Y EL CARGADOR DE COCHE SON EL MEJOR COMPLEmento tu iPhone y el navegador. Lo mínimo exigible es que la fijación sea estable y que permita colocar el teléfono en posición vertical y horizontal sin soltarlo al primer bache. Navigon nos ofrece su solución a través de Garmin por 39,95€. TomTom a su vez tiene disponible el producto Car kit para iPod Touch (79,95€). El precio se justifica por el GPS integrado en el soporte, que nos permitirá convertir nuestro iPod en un navegador. No es una solución para el iPhone.

Kensington (**http://www.kensington.com/**) nos ofrece por 39.95€ la Base Amplificadora & Cargador para Coche SoundWave™, con un soporte especialmente diseñado para amplificar el sonido emitido por el iPhone. También disponemos de un soporte más sencillo (24,95€) que se ajustará sin problemas aún con fundas de protección de por medio. En ambos casos será necesario adquirir el cargador para coche aparte.

Griffin (**http://store.griffintechnology.com/**) es otro fabricante con una extensa gama de accesorios para Apple. El soporte AirCurve Window Mount (29,95€) nos ofrece otra solución de amplificación pasiva del teléfono. Otra opción interesante un soporte con manos libres (29,95€), pensado para aprovechar la entrada AUX-In de nuestro coche, siempre y cuando dispongamos de ella. La solución integra un micrófono en el cable Jack incluido cumpliendo la misma función que los cascos con manos libres.

Radares, tráfico y otros avisos

Las diferentes alternativas de radares o tráfico ofrecidas, en especial si están basadas en subscripción mensual o anual, pueden parecernos una inversión poco interesante para el uso que vamos a hacer de ellas. Eso no quita que sigamos deseando ahorrarnos alguna multa o atasco. Dentro de la sección de Navegación podemos encontrar cada vez más aplicaciones de avisos que podrían ser el complemento perfecto, en especial cuando nuestro coche ya integra un navegador de fábrica. Su coste no es generalmente alto e incluso hay cada vez más versiones gratuitas.



Avisador de Radares dispone de una interfaz sencilla con la información justa: Velocidad de circulación y radares a tener en cuenta en nuestra ruta o entorno.

El futuro de los navegadores

Cada vez son más los coches que pueden incluir un completo sistema de navegación totalmente integrado. El gran inconveniente es sin duda el alto coste que suelen tener estos dispositivos. El iPhone puede cubrir nuestras necesidades con una inversión muy inferior. El tamaño de pantalla y la calidad ofrecida en el manejo táctil hacen que sea perfecto para sustituir a los navegadores clásicos. La pregunta ahora es si los fabricantes y desarrolladores se van a conformar con simplemente mejorar la precisión e información de los mapas. Queda trabajo por hacer, no tanto en la información y los mapas como en la facilidad de uso e integración con el iPhone.

Encima de la mesa está el ya famoso asistente personal Siri de Apple. Apple está trabajando con fabricantes como Toyota, GM, Mercedes, BMW, Honda, Audi para una mayor integración de los iPhone e iPad en los vehículos, con una preinstalaciones dedicadas y con soporte específico para Siri. Esto permitirá dar instrucciones de búsqueda o cambios de destino por voz. No sólo es una cuestión de comodidad. Mejoraría la seguridad durante la conducción y reduciría las distracciones y mala praxis que a veces tenemos al volante.



En la presentación de iOS 6, Apple ha anunciado que el sistema operativo integrará una nueva aplicación Mapas con navegador "giro a giro" que sustituirá los mapas de Google y que podría tener un gran impacto en el mercado de navegadores de terceras partes.



Avisador de Radares

Esta aplicación no sólo aparece en la primera posición en la sección de Navegación sino que ocupa la cuarta en el Apple Store de España (1,59 EUR **http://tinyurl.com/d49c3x5/**). Con una interfaz muy sencilla nos avisa de los radares que podamos encontrar en nuestro camino, indicando distancia y velocidad máxima permitida. "Esta aplicación se comporta de forma similar a un avisador de radares específico y es totalmente legal ya que utiliza las bases de datos públicas de radares declarados por la DGT." aclara su distribuidor, Digital Nomad.

Las principales ventajas que podemos encontrar es la continua actualización gratuita de la información y su facilidad para poder utilizarla en segundo plano, permitiendo combinarla con el navegador GPS que tengamos en el iPhone. En su última versión añade la opción de activar el aviso sólo de aquellos radares que vamos a encontrar en nuestra ruta, eliminando el resto aunque se encuentren cerca de nuestra posición. Para cuando vas en moto, el aviso se puede activar por vibración. Y si queremos tener una información global basta con activar el mapa y echar un vistazo antes de salir de casa. Sencilla y práctica, se puede entender el número de usuarios que han apostado por esta aplicación.

Tráfico NO!!

Tráfico NO!!, tanto en su versión gratuita con publicidad como en la de pago



(0,79 EUR; **http://tinyurl.com/bvfc9vy/**), ofrece información actualizada del tráfico de la DGT, Google Traffic y otros usuarios de esta aplicación. Puede parecer que no hay gran novedad a lo ya visto hasta ahora. Y sería cierto si no fuera por un par de funciones que realmente complementan a nuestro navegador. Dispone de las instantáneas ofrecidas por las cámaras de tráfico repartidas por toda España y bajo control de diferentes organismos. Podemos configurar nuestras rutas habituales y así comprobar antes de salir de casa si existen incidencias relevantes y tener en las imágenes actualizadas periódicamente de las cámaras asociadas a la ruta. Podemos generar nuestro mosaico personalizado con aquellas cámaras que realmente son de interés para nuestro día a día, o dejar que la aplicación nos muestre todas las existentes en nuestro camino.



El mosaico de cámaras de Tráfico NO!! nos ofrece una visión rápida de cual es la situación real a lo largo de nuestra ruta.

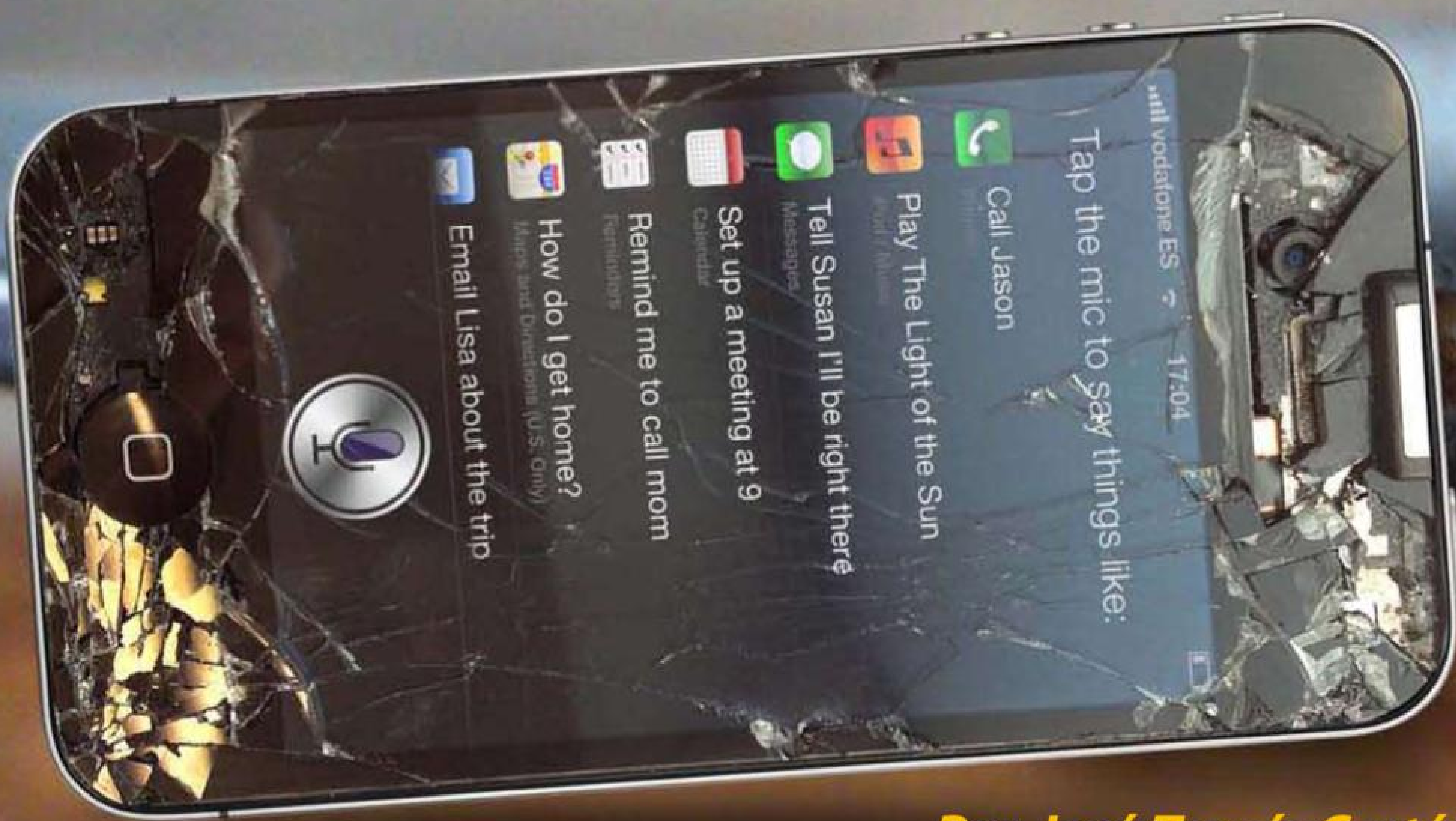
Otra función interesante es que podemos programar la aplicación para realice la comprobación automática de las incidencias de tráfico los días y horas que nos interese. Como si de una alarma se tratara, programar un chequeo todos los días de Lunes a Viernes a las 8:15h, y se nos avisará con una notificación, sin importar que la aplicación esté cerrada. Considerando que podemos optar por la versión gratuita, es sin duda una gran opción para prepararnos para el atasco del día. Podemos ahorrarnos alguna sorpresa y sacar alguna alternativa de la chistera.

ALFONSO LÓPEZ (**imagina.alfonso@gmail.com**) es colaborador de iPhoneWorld.

Averías y reparaciones más comunes

Dr. iPhone

Los dispositivos portátiles de Apple son elementos caros y resistentes. Sin embargo, por mucho empeño que pongamos en el intento, siempre tenemos el riesgo de que nuestro teléfono acabe parcial o totalmente dañado por un descuido o por un accidente.



Por José-Tomás Cortés

MUCHOS USUARIOS DE iPhone no tienen una idea clara de lo que hay que hacer cuando su teléfono móvil sufre cualquier percance y deja de ofrecernos las mismas prestaciones que cuando lo compramos. En algunos casos, como cuando se daña el exterior debido a un fuerte impacto, la avería se aprecia a simple vista y el diagnóstico es inmediato. Sin embargo en otros el deterioro afecta a piezas internas del teléfono, lo que no nos permite detectar el daño de una forma tan evidente.

En las siguientes líneas te ofrecemos una relación de los problemas más comunes en el iPhone y las mejores soluciones para que el terminal funcione correctamente y respires tranquilo después del susto. En ciertas ocasiones las presuntas averías no son tales y pueden ser subsanadas por uno mismo, mientras que en algunas otras nos veremos en la obligación de contratar a profesionales para llevar a cabo la reparación.

La pantalla, principal quebradero

Aunque las pantallas de estos dispositivos están protegidas con un cristal altamente resistente y flexible (Gorilla Glass), lo cierto es que ésta es uno de los elementos que más daños sufre. La principal causa de su rotura suelen ser las caídas del dispositivo o someterlo a fuertes presiones, como es el caso de sentarse o colocar algún objeto pesado sobre el mismo.

Según sea la intensidad del golpe, la avería puede afectar únicamente al cristal exterior o también a la propia sensibilidad de la pantalla. Para los terminales 4 y 4S, el arreglo pasa por sustituir la pantalla completa, que consta del cristal digitalizador más la pantalla del cristal líquido (LCD) en una misma pieza. Para los iPhone 3G y 3GS ambos componentes se reparan por separado.

No obstante, en el primer supuesto se trata de una avería que afecta únicamente al aspecto exterior del teléfono y cuya sustitución deberá ser sopesada por el propio usuario en función de los daños acaecidos. En el caso de que se haya dañado la pantalla de nuestro iPhone, no nos quedará otro remedio que proceder a la sustitución de la misma si queremos mantener las prestaciones del dispositivo.

Para conocer si la avería se centra únicamente en el cristal exterior o a afectado al LCD del teléfono, basta con realizar los típicos gestos con los dedos por toda la pantalla para verificar su correcto funcionamiento. Conviene señalar que pueden darse algunos casos en los que funcione perfectamente la pantalla táctil del dispositivo pero que nuestro iPhone esté bloqueado o no responda. Para comprobarlo lo mejor es reiniciar el dispositivo para asegurarnos si se debe a la propia pantalla o al sistema operativo del teléfono.

Si tienes que sustituir la pantalla del teléfono, te recomendamos que realices la reparación en una Apple Store que esté cerca de ti o, en su defecto, en un servicio técnico especializado y previamente contrastado. Ya que es importante valorar la calidad de los repuestos, la profesionalidad de los operarios y la garantía de la reparación aunque cueste algo más pero mucho menos que el dispositivo a reparar.

Si eres un manitas y te atreves a repararlo tú mismo, podrás encontrar en la web infinidad de sitios con manuales y vídeos de la reparación, así como una gran cantidad de comercios electrónicos que te suministren las piezas y herramientas necesarias. Para estos casos muestra un especial hinca-



Descarta que la avería sea del software

Si ves que tu equipo no arranca, quizás se deba al propio software del teléfono y no tenga ningún daño de componentes. Para comprobarlo, lo mejor es conectar tu dispositivo al cargador original y reiniciarlo. Una segunda comprobación sería conectar tu equipo al ordenador mediante el cable USB.

Para reiniciar cualquier dispositivo portátil de Apple (iPhone, iPad o iPod Touch) primero apágalo manteniendo pulsado el botón reposo/activación hasta que aparezca un regulador rojo, desliza el dedo sobre el regulador (el iPhone se apagará al cabo de unos instantes) y por último enciende el iPhone manteniendo pulsado el botón reposo/activación hasta que aparezca el logotipo de Apple.

Si nuestro dispositivo sigue sin responder una vez hayamos pulsado el botón reposo/activación, prueba a mantener pulsado simultáneamente el botón reposo/activación y el botón de inicio durante al menos diez segundos hasta que aparezca el logotipo de Apple.

Para el caso de que consigas arrancar el dispositivo y sigas teniendo los mismos problemas, restaura los valores de software original de tu iPhone mediante iTunes.



Más vale prevenir que curar

Nunca está de más recordar que todos los teléfonos móviles son mecanismos muy delicados tanto desde el punto de vista físico como electrónico, de ahí que nuestro primer consejo vaya encaminado hacia la precaución. Y es que adquirir una serie de hábitos a la hora de transportar y usar nuestro iPhone nos librará de muchos daños:

- Protege la pantalla de tu iPhone frente a los arañazos mediante láminas transparentes adhesivas que encontrarás en cualquiera tienda especializada.
- Para limpiar el dispositivo haz uso de un paño suave y seco que no deje pelusa, como los de microfibra.
- El uso de fundas protectoras reduce la estética del dispositivo pero es el mejor elemento protector frente a las caídas. En este sentido, cuanto más flexible sea la carcasa protectora más absorberá los golpes.
- Intenta no guardar el teléfono en bolsillos de pantalones ajustados y mucho menos en los traseros. En todos los casos, evita guardarlo junto a llaves o cualquier otro objeto metálico que pueda arañar la pantalla.
- Intenta dejar tu iPhone en casa si vas a practicar deportes violentos. Para el resto de deportes haz uso de una funda que se ajuste perfectamente a tu cuerpo y mantenga anclado el móvil.
- Mucho cuidado con el agua. La lluvia o las salpicaduras accidentales siempre han sido y serán uno de los mayores enemigos de los dispositivos electrónicos.

Aunque las pantallas de los iPhone están construidas con un cristal altamente resistente, lo cierto es que es una de las averías más frecuentes debido a las caídas del terminal.



Ante cualquier avería del iPhone, conviene sopesar que cualquier manipulación del equipo por personal ajeno a Apple invalida la garantía ofrecida por la compañía.

pié en la calidad de los repuestos no sea que, como bien dice el refranero popular, lo barato te salga caro. Además ten en cuenta que estas reparaciones son muy complejas incluso para personas con experiencia en estos temas. Nuestra recomendación es por tanto acudir al servicio técnico oficial.

Carcasa trasera

Aunque las carcasas traseras de los iPhone están fabricadas, según la propia compañía, con materiales altamente resistentes (de cristal las versiones 4 y de derivados plásticos las versiones 3) lo cierto es que éstas no están exentas de recibir algún que otro golpe o arañazo.

Lo mejor de esta parte de nuestro teléfono es que los daños de rotura no suelen afectar a la funcionalidad del teléfono en la mayoría de de los casos, con lo que su sustitución se debe principalmente a motivos estéticos.

En este sentido, podemos encontrar en el mercado ajeno a Apple un amplio abanico de armaduras en cuanto a diseño, colores y materiales a un precio económico. Por ejemplo podemos encontrar carcasas metálicas, piel y sintéticas entre otros materiales. A título informativo, la sustitución del cristal de la parte trasera de un iPhone 4S en la tienda oficial Apple tiene un coste de 29 EUR.

Por otro lado, la sustitución de ésta en los modelos 4 y 4S es bastante sencilla: basta retirar los dos tornillos ubicados en la parte inferior del teléfono y extraer hacia arriba la parte inferior de la carcasa mediante una ventosa. Sin embargo, en los modelos 3G y 3GS su sustitución resulta bastante más complicada ya que la propia carcasa lleva adheridos otros componentes electrónicos.

No obstante conviene recordar que por el desmontaje y/o modificación por nuestra parte de cualquier modelo, perdemos la garantía ofrecida por Apple sobre éste.

Batería

Se trata de un elemento fundamental no sólo en los iPhone sino en todo dispositivo electrónico portátil. Todas las baterías tienen una vida útil limitada en función del tiempo que tenga el dispositivo y del uso que se le haya dado, siendo fundamental la cantidad de ciclos de recarga realizados.

Además del propio ciclo de vida de la batería, existen ocasiones que al conectar el iPhone a dispositivos no compatibles puede ocasionar que la batería no se recargue correctamente, llegando incluso provocar averías irreparables en ésta.

En consecuencia, es probable que se llegue a un punto en el que la batería del iPhone sólo dure un par de horas, obligándote a cargarla con más frecuencia de la necesaria. Si este es el caso, y puesto que la batería de los iPhone, iPad e iPod touch son internas, lo más recomendable es llevar el equipo a un servicio técnico para que la sustituyan.



La batería de cualquier dispositivo electrónico es una de las piezas claves porque es la encargada de suministrar energía eléctrica al dispositivo. Por ello debemos mostrar especial atención en la calidad de la misma a la hora de su sustitución.

Aún más que para el resto de componentes del iPhone, conviene asegurarse que tipo de batería se va a emplear para sustituir a la original. Y es que existen en internet un gran número de baterías de importación 'más económicas' que no pasan los debidos controles de calidad, lo que puede llegar a producir averías mucho más serias en nuestro móvil una vez instaladas.

Micrófono, altavoces y puerto dock

Además de la pantalla, otra de las partes débiles del iPhone ante una caída es el módulo situado en la parte inferior del iPhone. En esta parte se concentra el botón de inicio, los altavoces, el micro y el conector dock del dispositivo, por lo que es una de las partes mas susceptible a una posible avería debido a la gran cantidad de componentes que soporta.

Pese a que cada uno de estos componentes se podrían sustituir por separado, lo más frecuente a la hora de reparar los daños es sustituir el módulo completo y sustituir todas las partes evitando el despiece y consiguiendo una disminución de tiempo y complejidad en la reparación.

Los síntomas más frecuentes si se encuentra averiado este módulo son: imposibilidad de cargar la batería o la no aceptación del cargador; la imposibilidad de la sincronización entre el iPhone y el ordenador; los sonidos o música emitidos por el teléfono es defectuoso o presenta un volumen muy bajo; y que la escucha telefónica de nuestra voz es defectuosa o imposible para el receptor.

La causa más probable de estas averías puede deberse a que el módulo se encuentra estropeado, por lo que es necesaria su sustitución. No obstante, existe la posibilidad de que únicamente se haya desconectado el cable que conecta el citado módulo con la placa base.

Antes de enviar el dispositivo a reparar conviene cerciorarse de que, si no es posible la carga del teléfono, esto pueda deberse a que el cable o el cargador se encuentren averiados o no sean reconocidos por el simple hecho de no ser originales o compatibles.

Otras posibles causas pueden ser debidas a la acumulación de polvo o suciedad que entre por las rejillas, o que algún líquido o ambiente de intensa humedad y condensación haya producido algún daño en algún componente por cortocircuito. En todos estos casos resulta imprescindible abrir el terminal y realizar una limpieza a fondo o reparación.

LAS AVERÍAS MÁS FRECUENTES DE UN VISTAZO

ELEMENTO AVERIADO	CAUSA MÁS FRECUENTE	SÍNTOMAS APARENTES	REPARACIONES A REALIZAR	COSTE ESTIMADO* iPhone 3G - 3GS	iPhone 4 - 4S
PANTALLA	Caída del dispositivo Golpes fuertes Problemas del software (**)	Arañazos o rotura del cristal digitalizador Rotura de la pantalla LCD La pantalla no responde	Sustitución de cristal digitalizador Sustitución de pantalla LCD Restaurar valores del software original	60,00 EUR	100,00 EUR
CARCASA TRASERA	Caída del dispositivo Golpes fuertes	Arañazos y/o rotura cristal trasero (iPhone 4 y 4s) Rotura de la carcasa trasera	Sustitución de cristal trasero Sustitución de carcasa trasera	60,00 EUR	25,00 EUR
BATERÍA	Deterioro por uso Uso de cargadores no compatibles	Disminución de la autonomía del dispositivo El dispositivo no se enciende	Comprobar compatibilidad del cargador Sustitución de la batería	40,00 EUR	
MICRÓFONO / ALTAVOCES / PUERTO DOCK	Caída del dispositivo Golpes fuertes Acumulación de polvo y suciedad Problemas del software (**)	Escucha telefónica defectuosa de nuestra voz El nivel sonoro del timbre es bajo o inexistente No es posible la carga ni conexión del dispositivo.	Sustitución del módulo completo Conexión de cable a placa base Limpieza interior de polvo y suciedad Restaurar valores del software original	55,00 EUR	
BOTÓN HOME	Caída del dispositivo Golpes fuertes Acumulación de polvo y suciedad Problemas del software (**)	Fallos en la pulsación del botón El botón no responde al accionarlo	Sustitución del botón Desconexión de cable a placa base Limpieza interior de polvo y suciedad Restaurar valores del software original	45,00 EUR	65,00 EUR
CÁMARA TRASERA	Caída del dispositivo Golpes fuertes Acumulación de polvo y suciedad Problemas del software (**)	No aparece imagen alguna al activar la función No apertura del diafragma virtual Imagen sucia o desenfocada	Sustitución de la lente (***) Sustitución de la cámara Limpieza interior de polvo y suciedad Restaurar valores del software original	65,00 EUR	85,00 EUR
ANTENA GSM/3G	Caída del dispositivo Golpes fuertes Problemas del software (**)	Fallos de cobertura en señal GSM o 3G	Sustitución de la antena GSM/3G Desconexión de cable a placa base Limpieza interior de polvo y suciedad Restaurar valores del software original	Según daños	
ELEMENTOS DEL IPHONE MOJADOS	Inmersión del dispositivo Salpicaduras o lluvia Ambientes con gran humedad	El dispositivo no se enciende Fallos múltiples en el uso del teléfono	Sustitución de piezas afectadas No es rentable la reparación	Según daños	

*(*) Datos orientativos facilitados por **www.zooo.es** (IVA incluido)*
(**) Causas poco probables
(***) La lente de la cámara delantera va insertada en el cristal posterior en los modelos 4

Por último y aunque sea lo menos frecuente, puede haber un error a nivel de software producido por un cambio, actualización o instalación de aplicaciones que han ocasionado que el terminal deje de funcionar correctamente, con lo que bastaría con volver a la configuración de software anterior para que el dispositivo vuelva a funcionar correctamente.

Botón Home

El botón 'Home' o 'Inicio' es uno de los pocos botones físicos que dispone el iPhone y se encuentra en la parte inferior de la parte delantera del dispositivo. Dado que se trata de un elemento físico que se utiliza con muchísima frecuencia, no resulta extraño que deje de funcionar o que funcione con dificultad con el paso de los meses

Además de las causas inherentes al propio deterioro del pulsador, y al igual que sucede con el módulo del micrófono-altavoces-puerto dock, la causa puede deberse a que se haya desconectado el cable que lo conecta con la placa base, la acumulación de suciedad o que se haya humedecido la zona.

Ante estos fallos, lo más común es que sea necesario abrir el terminal para su sustitución o fijar las conexiones que se han soltado como consecuencia de un golpe.

Cámaras

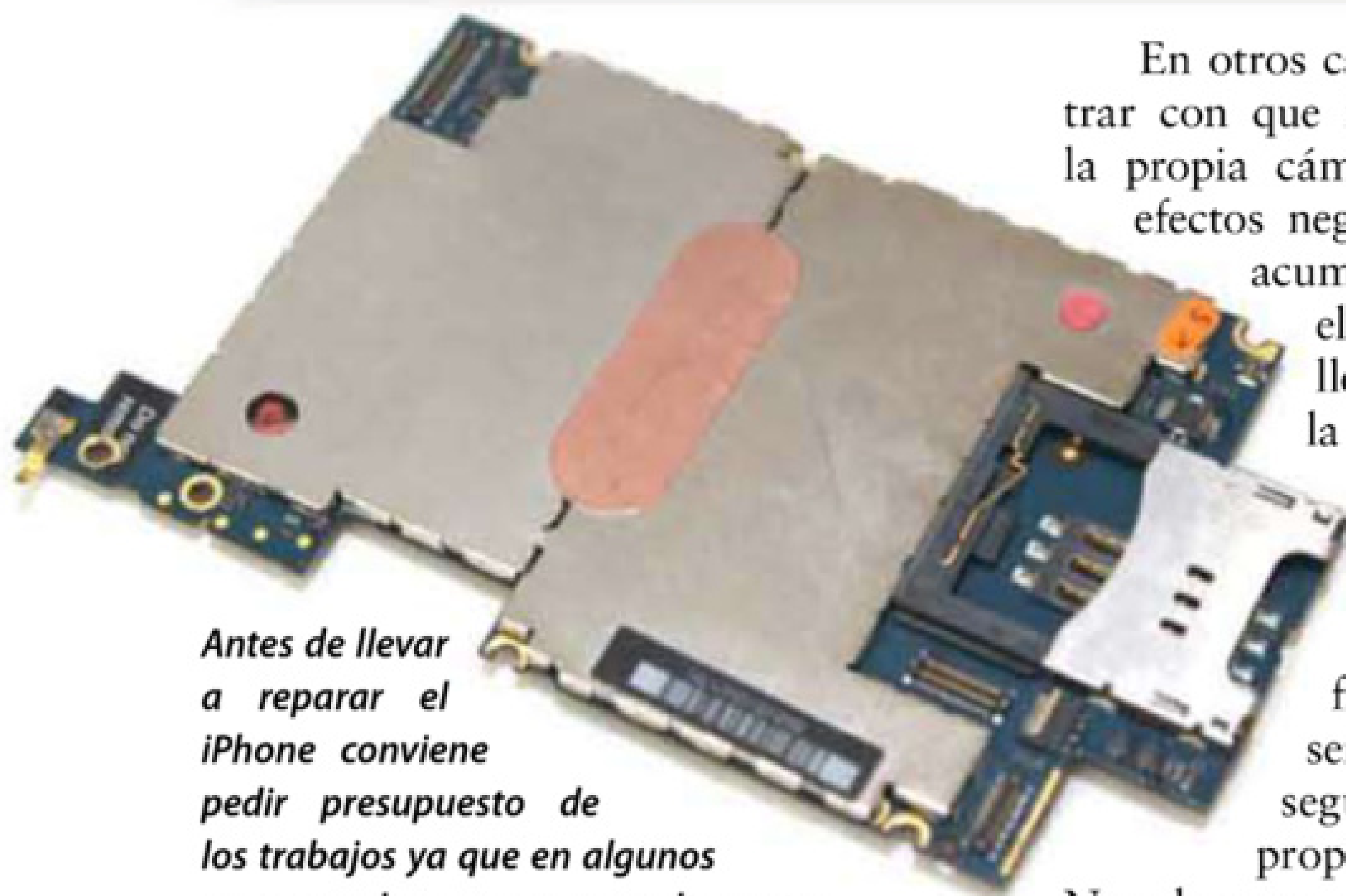
Aunque no es habitual que tanto la cámara trasera del iPhone (cámara de alta resolución para fotografía y de vídeo) como la cámara frontal (cámara VGA para videollamada) se averíen, si



Si tu iPhone se moja…

Aunque no hay por parte del servicio técnico de Apple un protocolo a seguir en caso de que tu teléfono se sumerja, existen una serie de trucos caseros que pueden hacer resucitar tu móvil:

1. Sacar el equipo del agua de inmediato y apagar el dispositivo en el caso de que este no se haya apagado.
2. Quitar todo tipo de accesorios conectados así como la tarjeta SIM.
3. Eliminar el líquido derramado sobre el dispositivo con un paño suave y secar muy bien el aparato con un secador de pelo.
4. Colocar el aparato dentro de una bolsa llena de arroz durante 48 horas para eliminar la humedad restante.



Antes de llevar a reparar el iPhone conviene pedir presupuesto de los trabajos ya que en algunos casos puede ser que no resulte rentable la reparación, sobre todo en los modelos más antiguos.

que es posible que, como consecuencia de un golpe o sin motivo aparente, éstas dejen de funcionar correctamente.

Los principales síntomas relacionados con averías en las cámaras son que no aparezca imagen alguna al activar la cámara, no se abra el diafragma virtual de la aplicación en cuestión o la imagen de la cámara aparezca sucia o desenfocada.

El primer paso antes de enviar a reparar nuestro iPhone, y aunque sea una causa poco frecuente, es cerciorarse de que no se deba a un error del software como consecuencia de la instalación o actualización de alguna aplicación.

En la mayoría de los casos lo que se rompe es la lente protectora de la cámara por lo que será necesario abrir el terminal para cambiarla. En el caso del iPhone 4 y 4S la lente de la cámara trasera viene integrada en el propio cristal, con lo cual basta con la sustitución de éste.

El golpe también puede haber dañado la carcasa trasera o delantera del terminal desajustándose los componentes que están montados en el interior de ésta, por lo que será necesario abrir el terminal para cambiar la propia cámara o todo el conjunto de la carcasa trasera que integra, entre otros, este componente

En otros casos nos podemos encontrar con que falle una conexión entre la propia cámara o los ya conocidos efectos negativos de la humedad o acumulación de suciedad en el dispositivo, lo que nos lleva irremediablemente a la apertura de éste para su reparación.

Cobertura

Si tu iPhone presenta fallos de cobertura en la señal GSM ó 3G lo más seguro es que se deba a la propia antena del terminal. No obstante, no está de más realizar la rutinaria y sencilla comprobación de apagar y encender nuestro dispositivo para ver si así recupera la señal deseada.

La antena GSM/3G se encuentra adherida al módulo del altavoz ubicado en la parte inferior del teléfono y sus fallos pueden deberse a que ésta se encuentre averiada (por lo que será necesaria su sustitución) o bien se haya producido alguna desconexión entre la antena y la placa base como consecuencia de un golpe.

Tampoco debemos olvidar, aunque sean menos probables, las causas derivadas de la acumulación de polvo en el interior o que se haya mojado el dispositivo, lo que tampoco nos exime de tener que llevar el teléfono a un servicio especializado para su reparación.

Un iPhone mojado

Si se moja tu dispositivo Apple (por ejemplo con un café, un refresco, o incluso por la propia lluvia), existen pocas posibilidades de que pueda ser reparado. Y lo que es peor, la reparación no está cubierta por la garantía ni por el AppleCare Protection Plan en ninguno de los casos.

A tales efectos, tanto el iPhone como el iPad o el iPod touch, cuentan con indicadores de contacto con líquidos que permiten saber a simple vista si el dispositivo ha estado en contacto directo con agua o cualquier otro líquido, estando diseñados éstos para que no se activen debido a cambios de humedad o de temperatura incluidos dentro de los requisitos ambientales del producto descritos por Apple.

Lo cierto es que los líquidos siempre han sido y serán el peor de los enemigos de todo dispositivo electrónico, por lo que la prevención es la mejor de las garantías; sobre todo si tenemos en cuenta que cualquier avería relacionada con el agua puede llevar a daños irreparables aunque lo llevemos al mejor de los especialistas. iP

JOSÉ-TOMÁS CORTÉS es colaborador de iPhoneWorld.

Conclusiones



Los dispositivos electrónicos son elementos tan delicados como caros y, por mucho esmero que pongamos en ello, no estamos exentos de que sufran avería alguna como consecuencia del propio uso o por un accidente.

En cualquiera de los casos te recomendamos que realices la reparación en cualquiera de las Apple Store de las que dispones o en un servicio técnico especializado y previamente contrastado, sobre todo por razones de calidad en los repuestos, profesionalidad de los operarios y la garantía de la reparación.

Por otro lado hay que tener siempre presente que, ante la más mínima manipulación de tu iPhone por alguien ajeno a Apple, se perderán todos los derechos y garantías que la propia compañía te ofrece sobre el mismo.

¡SUSCRÍBASE Y AHORRE!

IDG COMMUNICATIONS SA

MACWORLD

(11 Números)

Suscripción durante un año a Macworld por sólo

59,40 EUR



IPHONEWORLD + GUÍA IPAD 2



Suscripción durante un año a iPhoneWorld+ Guía iPad por sólo

36 EUR

MACWORLD + TECHSTYLE

Suscripción durante un año a Macworld (11 números) y a TechStyle (11 números) por sólo

80 EUR







MACWORLD PRÁCTICO

Suscripción a 4 números* de Macworld Práctico por sólo

32 EUR

*Números consecutivos a partir del último ejemplar editado.



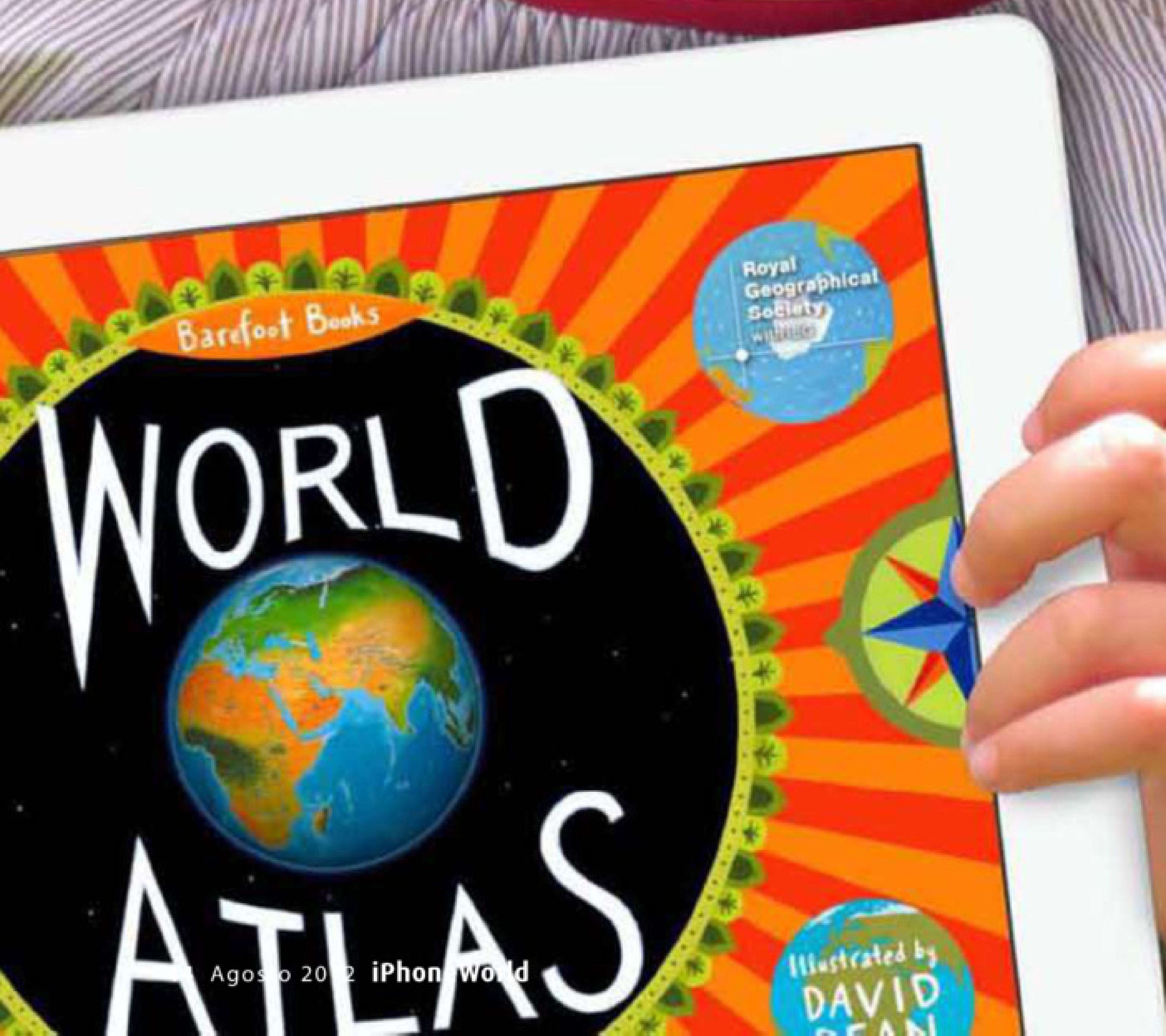
E-mail:
suscripciones@idg.es

Teléfono:
91 349 67 89

Directamente en nuestra web:
www.idg.es/suscripciones



VIEJOS IPAD…


Barefoot Books
WORLD
ATLAS
Royal Geographical Society
Illustrated by
DAVID



Tras la llegada del iPad de tercera generación, y en vista de las ventas que está teniendo, es probable que muchos de los modelos anteriores de la tableta se vean sustituidos por la pantalla Retina del nuevo iPad y busquen nuevas manos en las que poder brillar como lo hicieran en su momento de plenitud.

Para los niños de la nueva generación

Por Christopher Breen

Una de las opciones que tienes es venderlo aunque, si no quieres desprenderte de tu querido iPad siempre puedes cedérselo a tus hijos o a algún sobrino, siempre y cuando lo configures correctamente para su uso por un menor. Pero, ¿cómo puedes hacer que tu iPad sea útil y seguro para los niños? Sigue leyendo y sabrás cómo.

1 Borra tus cosas

Cuando pasas tu iPad a cualquier otra persona es vital que borres cualquier tipo de datos personales que puedas tener en él, tanto los archivos como las aplicaciones, que en muchos casos están asociadas a tus cuentas en las mismas y que pueden incluir contenidos de pago. Está claro (o no) que tu hijo es alguien en quien puedes confiar pero no es seguro dejarle aplicaciones como la de Amazon que permite comprar con un solo tap, u otros servicios a los que se puede acceder desde el iPad y cuyo contenido no está recomendado para niños.

Teniendo en cuenta esto, lo primero que debes hacer es eliminar por completo toda la información del iPad. Para ello, conéctalo al ordenador con el que normalmente lo sincronizas y permite que se cree una copia de seguridad (en el caso de que quieras pasar tus datos al nuevo iPad). Busca ahora en la columna de recursos de iTunes la pestaña Sumario y haz clic en Restaurar. iTunes bajará entonces la última versión de iOS (si es que no tienes la copia de la misma en tu Mac) y la instalará. Durante este proceso se te preguntará si quieres restaurarlo desde una copia de seguridad o configurar el iPad como si fuera nuevo. Escoge la segunda opción y tendrás el iPad configurado exactamente como la primera vez que lo sacaste de la caja.

2 Planea una estrategia de sincronización

Si se trata de un niño pequeño, deberás ser tú el responsable de descargar las aplicaciones y sincronizar el iPad cuando sea necesario, para lo cual es mejor que lo hagas a través de tu cuenta iTunes en lugar de crear una cuenta separada para él. De este modo, no sólo sabrás qué hay en cada momento en el iPad si no que también evitarás cualquier tipo de confusión que pueda haber con la obtención, organización y configuración de las aplicaciones.

Los niños "mayores" (en tu mano está esta decisión) querrán tener su propia cuenta de iTunes por lo que a partir de ahora nos focalizaremos en ellos. Estos chavales querrán tener la independencia de comprar las aplicaciones que ellos quieran y los contenidos que les gusten, en lugar de limitarse a utilizar las aplicaciones que tú consideras "buenas para ellos".

Si tomas esta segunda opción (recuerda que la decisión está en tus manos como padre y como adulto) necesitarás crear una cuenta separada para ellos en tu Mac así como obtener un Apple ID para su uso particular. De este modo sus aplicaciones estarán ligadas a su cuenta y no tendrán acceso a las tuyas, que pueden tener contenidos inapropiados para ellos. Para ello debes crear una cuenta en el Mac específicamente para ellos y permitir utilizar iTunes sin tarjeta de crédito asociada mediante un Permiso, ya que no quieres sufrir un desfalco de tu tarjeta por parte de tu querido hijo.

2.1 Crea una cuenta en el Mac

Para ello sólo tendrás que crear una cuenta en tu Mac limitada mediante Contol Parental, que limitará las posibilidades



de acceso del equipo a aplicaciones, sitios web, contactos, límites de tiempo, etc.

Una vez creada esta cuenta, asegúrate que la opción “Permitir a este usuario administrar el equipo” de la pestaña “Usuarios y Grupos -> Cuentas” esté desactivada. Con el control parental activado, haz clic en Abrir opciones de Control Parental. En la ventana que se abrirá podrás ver cinco pestañas (Aplicaciones, Web, Contactos, Límites de Tiempo, y Otros; la de Aplicaciones tiene, a su vez, otras tres pestañas que permiten Usar Finder Básico, Limitar aplicaciones y Permitir al usuario modificar el dock).

2.2 Crear una cuenta iTunes sin tarjeta de crédito

Para crear una cuenta de iTunes sin la necesidad de introducir los datos de la tarjeta de crédito tendrás que salir de la sesión que tengas iniciada en iTunes. Ve entonces hasta la pestaña de la App Store y haz clic en cualquier aplicación gratuita para “comprarla”. En la ventana que te aparecerá haz clic en Crear una cuenta nueva y luego haz clic en continuar en la pantalla de bienvenida, acepta los términos y condiciones y vuelve a hacer clic en Continuar. Entonces te pedirá que introduzcas una dirección de correo que no haya sido usada nunca para estos propósitos (la del niño que quieres que use el iPad) y, tras introducir la contraseña, la pregunta de seguridad y la edad de nacimiento podrás hacer clic en Continuar para crear definitivamente la cuenta.

En la siguiente pantalla de introducción del método de pago es donde la sucede la magia. Elige Ninguna en el área para elegir el método de pago, introduce la dirección y haz clic en continuar. Llegarás a una pantalla

Asegúrate de revisar los controles parentales del Mac y las restricciones de iPad antes de dejar el ordenador o la tableta en manos de tus hijos.

para Verificar tu Correo. Si no tienes acceso a la cuenta de tu hijo haz que él mire el correo en busca del mensaje de Apple. Este mensaje contiene el enlace para verificar la cuenta y que pueda comenzar a utilizarla.

A partir de este momento el niño en cuestión podrá descargarse el contenido gratuito que le guste de la App Store, incluyendo las aplicaciones. Sin embargo, si quiere comprar algo que sí que tenga un coste verá la pantalla que indica que no podrá comprar nada a no ser que introduzca los datos del método de pago.

Pero si, por algún motivo, quieres que alguna vez tus hijos puedan descargarse ciertos contenidos de pago desde la App Store lo puedes hacer sin la necesidad de darles carta blanca de tu tarjeta de crédito. Lo puedes hacer mediante el envío de tarjetas regalo de iTunes desde la pantalla de inicio del programa, o bien otorgando Regalos mensuales a modo de pago digital que establezcan un límite del gasto mensual en la App Store.



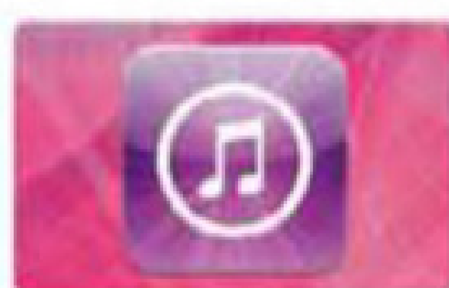
Si lo deseas puedes asignar una cantidad mensual a tus hijos para que adquieran contenidos o aplicaciones en iTunes.

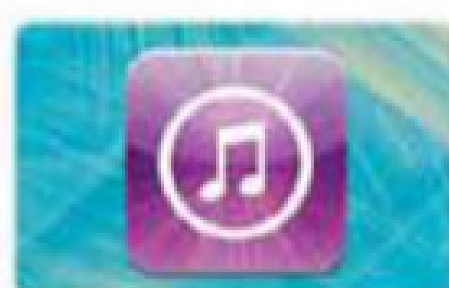
2.3 Regalos mensuales (“la paga” digital)

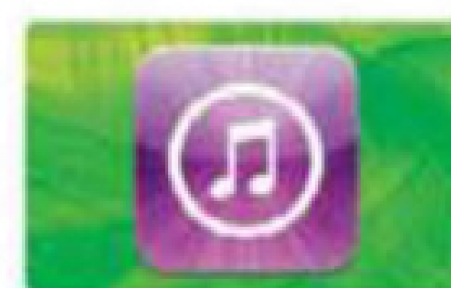
Al crear una cuenta para tus hijos sin asociarla a una tarjeta de crédito para que no hagan uso de la misma con o sin conocimiento necesitarás otorgarles Regalos mensuales que limitarán el gasto que pueden hacer mediante su cuenta, desde 10 hasta 50 EUR. Al inscribirte en estos regalos mensuales se te preguntará si quieres usar o crear una cuenta iTunes para tu hijo/a. Esta cuenta no podrá ser usada para comprar contenidos por mayor valor del que estipules con antelación de manera mensual y siempre podrás revocar ese permiso en caso de que se porten mal o saquen malas notas.

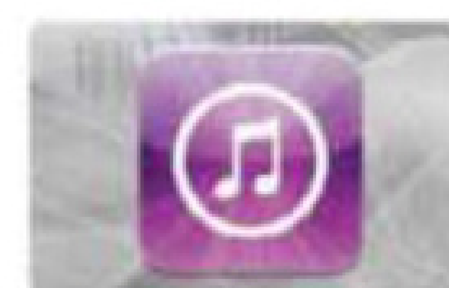
Elige tu Tarjeta regalo de iTunes.

Elige el mejor diseño para el afortunado y no pagues gastos de envío.









Una forma cómoda de darles a tus hijos la posibilidad de adquirir contenidos o apps son las tarjetas regalo iTunes.

3 Configura las restricciones

Los dispositivos iOS tienen bastantes menos opciones de control parental (que en estos dispositivos reciben el nombre de restricciones) que las que incluyen los Mac. Incluyen opciones generales para apagar Safari, YouTube, iTunes, Ping y la opción de deshabilitar la instalación y borrado de aplicaciones. iOS permite configurar restricciones a la hora de bajar aplicaciones y contenidos multimedia en función de la calificación parental de los mismo lo que que permite, por ejemplo, que sólo se puedan bajar contenidos para todos los públicos, o deshabilitar la compra de contenidos dentro de las aplicaciones, entro otras opciones.

Para activar las restricciones, ve a Opciones en el iPad, toca en General,

General	Etiquetas	Cuentas e importación	Filtros	Reenvío y correo POP/IMAP	Chat	Clips de la Web	Labs	Recibidos	Sin conexión	Temas

Etiquetas del sistema	Mostrar en la lista de etiquetas	
Recibidos		Mostrar en IMAP
Destacados	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP
Importante	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP
Chats	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP
Enviados	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP
Borradores	mostrar ocultar mostrar si hay sin leer	Mostrar en IMAP
Todos	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP
Spam	mostrar ocultar mostrar si hay sin leer	Mostrar en IMAP
Papelera	mostrar ocultar	Mostrar en IMAP

Si quieres que tus hijos ni siquiera vean el correo basura en el iPad, puedes configurar tu cuenta para que no muestre estos mensajes en el iPad.





Los niños no suelen ser tan cuidadosos como los adultos, de manera que es buena idea dotar a tu iPad de una carcasa más resistente que las habituales.

y luego en Restricciones. En el panel Restricciones que te aparecerá, pulsa en Activar Restricciones en la parte de arriba de la pantalla. Entonces se te pedirá entonces que introduzcas un código de cuatro dígitos. Configura las restricciones según tus necesidades y después cambia a cualquier otro de los menús del iPad. La próxima vez que alguien intente acceder a las restricciones, éste menú estará protegido por la contraseña de cuatro dígitos que acabas de introducir.

Una de las novedades de iOS 5 ha sido la capacidad de establecer restricciones basadas en la localización y las cuentas. Haz tap en Localización en el panel de Restricciones y podrás desactivar la información de localización completamente, aunque también podrás elegir qué aplicaciones tienen la geolocalización desactivada y cuáles no en la lista que te aparecerá bajo esta opción. Esta es una de las opciones a las que, como padre, deberás prestar más atención, ya que no quieres que una aplicación le diga al resto del mundo dónde está tu hijo ni que las fotos que él haga con su iPad contengan la geolocalización de las mismas.

Ahora toca hablar de las restricciones de Cuentas. Al hacer tap en Cuentas podrás hacer cambios para cada una de las cuentas que estén configuradas en el iPad. Esto te permitirá, si lo estimas conveniente, que tu hijo tenga desactivadas las opciones de añadir, eliminar o modificar cuentas del Mail, la Agenda o el Calendario.

Cómo configurar las restricciones del iPad depende mucho de la edad y a madurez de tu hijo. Para un niño muy pequeño, las restricciones pueden abarcar Internet, así como todas las apps que no sean para todos los públicos de la App Store. Cuando sean un poco mayores ya podrás, con tu guía y supervisión, activarle Safari aunque sea con otras restricciones de contenido. Y, para cuando ya sean adolescentes, podrás desactivar la mayoría de restricciones y basar el filtro de contenidos en una educación responsable sobre el uso de este tipo de dispositivos.

4 Conseguir y configurar el correo

Para conseguir una Apple ID, lo primero que necesitas es una dirección de correo con la que asociarla. Si tu niño no tiene cuenta de correo puedes conseguir una gratis de sitios como Gmail o Yahoo. Ten en cuenta que ambos servicios piden que sus usuarios tengan al menos 13 años de edad, aunque no tienen un método para comprobarlo.

El correo no deseado puede convertirse un problema con los dispositivos iOS ya que, al contrario de lo que sucede con los controles parentelas de OS X, no hay forma de limitar en el dispositivo la lista de correos desde los que se puede recibir correo o enviarlo. Gmail y Yahoo permiten la creación de listas seguras desde las que siempre se puede recibir correo, pero no una forma de bloquear a los remitentes que no estén en esta lista segura. Lo mismo pasa con las cuentas de correo de iCloud. Puedes configurar filtros básicos en la web de iCloud, pero estos filtros tampoco impiden que otros correos lleguen a la cuenta de tu hijo en iCloud. Por esta razón debes estar completamente seguro de que tu hijo puede tener la responsabilidad que conlleva tener una cuenta de correo (y si está dispuesto a


Las fundas y maletines convencionales suelen ser elegantes, pero es probable que tus hijos prefieran algo más de alegría y personalidad para su iPad.

constarte si recibe algún tipo de correo inadecuado). Dependiendo de su edad deberás elegir si tú debes tener acceso o no a su contraseña del correo.

Aunque ninguno de estos servicios proporcionan un control estricto sobre el envío y recepción de correo electrónico, sí que son bastante sólidos a la hora de filtrar la mayoría del spam más obvio de la red. Gmail, además, ofrece la ventaja de que permite ocultar la carpeta de spam donde se acumulan todos estos mensajes y que permanecerá invisible al consultar el correo desde el iPad.

Para configura esta opción, accede a la cuenta de Gmail a través del navegador que tengas instalado en el Mac. Haz clic en Configuración, dentro del menú Herramientas (en la parte de arriba a la derecha) y después pulsa sobre la pestaña etiquetas. En la columna de etiquetas del sistema que te aparecerá localiza la carpeta spam y desactiva la opción mostrar IMAP que aparece a la derecha. De este modo la carpeta de spam ya no aparecerá al consultar el correo desde el Mail del iPad.

5 Elegir las apps para el iPad

Ahora que ya tienes configuradas las herramientas por defecto del iPad, es el momento de considerar qué aplicaciones de terceros instalarás en el dispositivo. Si quieres tener el control total sobre qué aplicaciones serán instaladas en el tablet, quita las restricciones si están activadas, siéntate con tu hijo, y elegid algunas aplicaciones apropiadas para él o ella. Cuando tengas el iPad equipado con las apps que quieras, vuelve a activar las restricciones, y cambia la opción de Instalar Aplicaciones a Off. Esto prevendrá que tu hijo instale apps. Aunque si tu hijo tiene la suficiente edad puedes configurar las restricciones para sólo permitir la descarga de las que tengan la calificación de edad adecuada y per-



mitirle así descargar sus propias apps dentro de entre las permitidas para tu edad por la App Store.

Ten en cuenta que algunas de estas aplicaciones de terceros pueden tener sus propios controles parentales que deberás revisar una vez las instales en el iPad que le vas a dejar a tu hijo para estar seguro de que no acceda a contenidos inapropiados para su edad.

6 Elegir los accesorios

La pantalla del iPad es susceptible de romperse, y más en las manos de un niño a pesar de que éstas estén más cerca del suelo que las de un adulto. Por este motivo, es altamente recomendable que te decidas por vestir tu nuevo iPad a prueba de niños con una funda lo "suficientemente" robusta para él.

Algunos de los modelos más robustos son la funda Defender de OtterBox (**www.otterbox.com**) para iPad 2 y el nuevo iPad (89,95 dólares) o las Aegis y Kraken II Case de Trident (49,95 dólares cada una en **www.tridentcase.com**) para el iPad original y el iPad 2 respectivamente.

Si tu hijo consideras a tu hijo lo suficientemente responsable en cuando a la protección de su nuevo iPad, siempre puedes optar por soluciones menos protectoras pero más divertidas a ojos de un niño como pueden ser el bolso Monster Series (24,95 EUR) o la funda Space Invader (39,95 EUR), todos ellos de LeTrendy (**www.letrendy.com**).

Otro de los accesorios casi imprescindibles en un iPad son los auriculares. Aquí hay cientos de opciones hay artículos como los auriculares EtyKids de EtyMotic (49 dólares, **www.etymotic.com/ephp/ety-kids.html**) que no permiten aumentar el volumen mas allá de niveles aceptables para el oído de un niño.

Ten en cuenta que hay cientos de opciones en lo que accesorios de iPad se refiere así que piensa en las necesidades de tu hijo y elige junto a él una solución con la que ambos estéis de acuerdo.

7 La Charla

En el momento en el que consideres darle a tu hijo acceso a cierta tecnología (y más en el caso del iPad que pone potencialmente en la palma de su mano el acceso a Internet), también deberás prepararte para La Charla. Cómo debas afrontar La Charla depende exclusivamente de ti como padre o madre, y de la edad de los niños, pero debería de contener algunos componentes esenciales.

Igual que en el resto del mundo, en Internet hay gente mala, así que debéis colaborar para proteger la seguridad del niño.

Para ello es para lo que has configurado el iPad limitando ciertos accesos buscando el equilibrio entre posibilidad de acceso y uso seguro.

Aunque confíes en tu hijo debes de comprobar de vez en cuando cómo usa el iPad y qué hace con él.

Enséñale a no compartir más información de la necesaria tanto en el uso normal de Internet y las Aplicaciones como en las redes sociales a las que le permitas el acceso.

Ten en cuenta que dejas en sus manos una pieza de tecnología valiosa por lo que tendrás que enseñarlo a que lo cuide, no se lo deje en cualquier lugar o lo preste a cualquiera, etc.

Esto son sólo algunos ejemplos pero la última palabra la tienes tú teniendo en cuenta que tampoco querrás aterrorizar a tu hijo con la versión de Internet del hombre del saco.. iP

CHRISTOPHER BREEN es redactor senior de Macworld EEUU.



El iPad es una poderosa herramienta educativa y de ocio para tus hijos, pero es importante que aprendas a guiarles y a ponerles límites, no sólo en el dispositivo, sino con tu vigilancia y ayuda regular.

MACWORLD CUMPLE 20 AÑOS COMO LA PUBLICACIÓN DE REFERENCIA PARA USUARIOS MAC

¡CONSIGUE ESTOS SÚPER REGALOS!

20 AÑOS



Macworld, la revista para los usuarios del Macintosh, el iPhone y el iPad cumple su vigésimo aniversario en España y queremos hacer la mayor promoción de regalos de nuestra historia. Así, no sólo puedes conseguir los impresionantes regalos de esta página, sino que en nuestro sitio web y en nuestra página de Facebook vamos a ofrecer multitud de regalos que puedes conseguir muy fácilmente.

1 CÁMARA RÉFLEX CANON EOS 600 D





2 VIDEOCÁMARA PANASONIC V500



3 TABLETA WACOM INTUOS TOUCH M



4 AURICULARES BOWERS & WILKINS P3



¿CÓMO CONSEGUIRLOS?

ES MUY FÁCIL, HAY TRES FORMAS DE PARTICIPAR:

1.- Si eres suscriptor de Macworld o te suscribes ahora a Macworld en su versión impresa, ya optas a conseguir cualquiera de los regalos de la promoción.

2.- Si eres suscriptor de las ediciones digitales en Zinio u Orbyt, envía un e-mail a suscripciones@idg.es con el asunto "Deseo participar en la promoción del 20 aniversario de Macworld" (sin las comillas, claro) e indicando en el mensaje la dirección de correo electrónico con la que tienes tu cuenta en Orbyt o Zinio.

3.- También puedes participar comprando en tu quiosco los números de junio, julio agosto y septiembre de Macworld. Recorta los cupones que encontrarás en la revista y envíalos por correo postal a Macworld España. Claudio Coello 123; 5ª planta. 28006. Madrid. No te olvides de incluir tus datos personales, así como un teléfono o una dirección de e-mail de contacto. La fecha límite para la recepción de los cupones será el 15 de octubre de 2012.

¡SÍGUENOS!

Los resultados se publicarán en el número de noviembre de Macworld, en nuestro sitio web (www.macworld.es) y en nuestra página de Facebook (www.facebook.com/macworldes).

www.macworld.es  www.facebook.com/macworldes  @Macworldes

Las mejores apps para gestionar



PODCASTS

Por Jorge Pizarro Ramos (jorgepizarro28@gmail.com)

Una definición técnica del podcasting podría ser la que lo explica como la distribución de archivos de audio o vídeo mediante un sistema de sindicación o RSS que permita suscribirse a los mismos para conocer las novedades, descargar episodios o reproducirlos en streaming. Aunque para que nos entendamos todos, podríamos decir que el podcasting es el medio de difusión en diferido de programas de radio(audio) o televisión(vídeo), grabados previamente por profesionales o aficionados.

Podcasts… "Made in Apple"

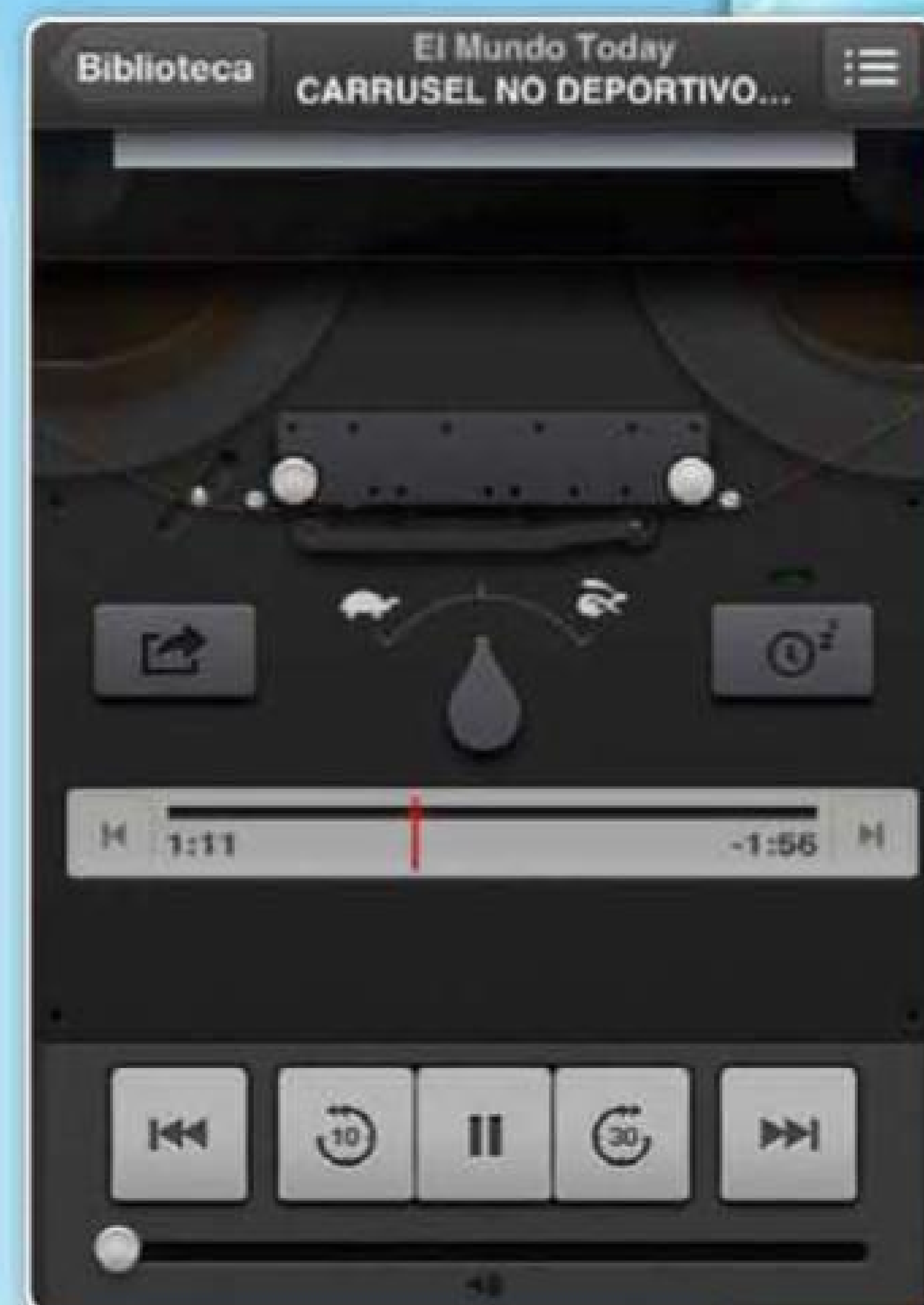


Poco después de completar esta comparativa, ha sido la propia Apple quien ha lanzado su aplicación específica para gestionar y escuchar podcast. El programa, cuyo nombre es sencillamente "Podcast", permite explorar entre la ingente diversidad de Podcast de iTunes.

La interfaz, en la sección destinada a la búsqueda de emisores es muy similar a la que podías encontrar en iTunes o en la iBookstore, con las listas de los más escuchados, categorías, búsquedas, etc. En esta sección dispones de una vista a modo de dial de radio en la que puedes explorar los principales podcast de muy diversas temáticas: noticias, artes, ciencia, música, medicina… en la parte superior puedes elegir entre ver sólo podcast de sonido o de vídeo. Por supuesto, la aplicación está restringida a los podcast que estén en iTunes.



En la parte de reproducción y gestión de tus podcast, puedes verlos a modo de losetas (como cuando muestras los álbumes de iTunes) o a modo de lista, puedes ordenarlos a tu gusto, eliminar los que ya no desees tener, etc y puedes compartirlos en Twitter, por correo electrónico o en un mensaje. En lo que a reproducción respecta, la interfaz es distinta en los podcast de vídeo y sonido. En los de vídeo puedes ajustar la velocidad de la reproducción y retroceder 30 segundo por si te has perdido algo. La más llamativa es la de reproducción de podcasts de sonido (en la imagen de la derecha), que imita el aspecto de una grabadora de de bobina abierta como las que se usaban en los años 70. Puedes controlar la velocidad, avanzar y retroceder, y poner un temporizador de reposo para que el podcast se detenga al pasar un tiempo determinado.



Para los que no estéis iniciados en el mundo del podcasting, debéis cuando menos probarlo. Se trata de una fuente inagotable de programas para escuchar de camino al trabajo, mientras hacemos ejercicio, o las labores de la casa. La gran variedad de temas que encontraremos en iTunes, iVoox o cualquiera que sea la plataforma donde queramos buscarlos, hará casi imposible no encontrar alguno acorde con nuestros gustos o aficiones: música, cine, deportes, tecnología, ciencia y muchas temáticas más a vuestra disposición. Y lo que es mejor, la gran mayoría gratuitos, a cualquier hora y en cualquier lugar. En el articulo os recomendamos varios podcasts sobre tecnología que creemos que os gustarán. De todas formas, si echáis un vistazo con la función de búsqueda de cualquiera de las aplicaciones analizadas seguro que encontraréis muchas joyas del podcasting que se adaptarán perfectamente a vuestras preferencias e intereses.

En la siguiente comparativa hemos rebuscado en la App Store para encontrar las que consideramos tres mejores aplicaciones para gestionar podcasts que existen en la actualidad. Las tres beben de la fuente de iTunes. Aunque hemos querido ofrecer también otras alternativas a este tipo de aplicaciones. iVoox o Radio Podcastellano, son otras formas de consumir audio, perfectamente compatibles con las anteriores y que merecen que se las investigue.

Este articulo, además de una comparativa de estas aplicaciones hará conocer el mundo del podcasting a quien todavía no tenga la suerte de conocerlo.



Instacast

Comenzamos la comparativa con una de las aplicaciones mas populares en el sector de la gestión de podcasts. Instacast está desarrollada por la empresa alemana Vemedio y se ha ganado a pulso la posición de privilegio que tiene en la App Store.

Como cosas que criticar a esta magnífica aplicación, se podría haber indicado la ausencia de listas o de notificaciones push (es decir recibir avisos automáticos) de nuevos capítulos, siendo ambas dos funciones de las que no puede prescindir un buen gestor de podcasts. Y hemos escrito "se podría haber dicho" porque ya no se puede. Estos eran los únicos puntos débiles de Instacast. El caso es que, mientras escribíamos las reseñas de esta comparativa, Instacast lanzó una actualización que solucionó estas carencias. Mediante un pago desde la aplicación de 1,59 EUR ofrecen a los usuarios de su aplicación la posibilidad de acceder a una versión Pro, que soluciona estas ausencias. Ahora, aparte de otras mejoras, con Instacast Pro se pueden crear listas de reproducción y las notificaciones de nuevos capítulos son una realidad.



Una interfaz sencilla y cuidada hace que instacast sea uno de los gestores de podcasts preferidos por los usuarios.

Su interfaz no es espectacular, pero sí muy sencilla y permite que el control y gestión de nuestros podcasts sea una tarea muy fácil. Sus opciones de configuración, muy amplias, harán que los más exigentes puedan adaptar la aplicación a sus gustos o necesidades personales.

La suscripción a los podcast la podemos hacer de varias formas; podemos usar una URL que apunte al RSS del podcast o importar un archivo OPML, también es posible hacer una búsqueda por categorías y usar un buscador que, al introducir una palabra, ofrece la posibilidad de buscar por título, por autor o a través de la descripción en el amplio directorio de Instacast.

Algo que hay que valorar es que además hay una opción para buscar programas en español o en inglés, algo que no todas las aplicaciones ofrecen.

Una vez que estamos suscritos a todos nuestros podcast favoritos, Instacast mantiene un listado que actualiza cada vez que lanzamos la aplicación. Si detecta un nuevo capítulo lo añade a la cola de descargas, lo hemos configurado para descarga automática y cuando tengamos cobertura wifi lo descarga.

La reproducción de los podcast se puede hacer de dos formas: vía streaming, es decir escucharlos a la vez que se reciben, o bien descargarlos a nuestro iPhone o iPad y escucharlos posteriormente. En este aspecto hay que destacar que la creación de listas de reproducción de la versión Pro es nos permite crear fácilmente listas con capítulos individuales o listas más generales, como por ejemplo con todos los capítulos que aún no hayamos escuchado o con los que hayamos marcado como favoritos.

El reproductor de podcasts en sí cumple con su función aunque sin muchas opciones. Por supuesto, podemos iniciar y pausar un capítulo, dando un toque corto en el botón de rebobinar avanzamos o retrocedemos 30 segundos aunque se puede configurar para variar este tiempo, y si lo dejamos pulsado avanza o retrocede de forma rápida. Si deslizamos la pantalla del reproductor hacia arriba, se despliega

INSTACAST
Web: http://tinyurl.com/6jbv25a
Para iPhone
Precio: 0,79 EUR +1,59 Instacast Pro

INSTACAST HD
Web: http://tinyurl.com/bvoje92
Para iPad
Precio: 3,99 EUR



Las notificaciones que instacast añadió en su última actualización marcan la diferencia con el resto de aplicaciones.

un nuevo menú con algunas opciones más También hay que mencionar que el Instacast es capaz de recordar perfectamente el lugar en el que hemos dejado un podcast que no hemos terminado de consumir para comenzar en el mismo sitio cuando decidamos retomarlo.

Además la aplicación es compatible y sincronizable a través de iCloud. De esta forma, podremos tener perfectamente sincronizadas nuestras descargas en varios dispositivos como el iPhone, iPod Touch o iPad y en todo momento sabremos qué podcasts tenemos pendientes o cuáles ya hemos escuchado.

Como ya hemos indicado dispone de notificaciones y avisa cuando un episodio ha terminado de descargarse o cuando hay un capítulo nuevo disponible.

También dispone de un navegador web incluido para acceder a páginas de los creadores de los podcast y obtener más información sobre los mismos.

Su vertiente social no es precisamente una de sus virtudes, ofrece opciones para compartir por mail, por Twitter o para copiar y compartir la URL de un podcast, aunque no están del todo bien implementadas.

Instacast tiene bastantes opciones de configuración, tanto particulares, es decir, podemos ajustar cada suscripción para que se comporte de una forma diferente, como generales, de las que podemos destacar por su utilidad las siguientes:

- **Auto-Descarga:** Permite elegir si queremos que, al detectar un nuevo capítulo de un podcast, lo descargue automáticamente. Además podemos elegir que descargue sólo los de vídeo, los de audio, ambos o ninguno de ellos.
- **Auto-Borrado:** Podemos indicarle al programa que elimine un podcast automáticamente cuando terminemos de escucharlo.

Downcast



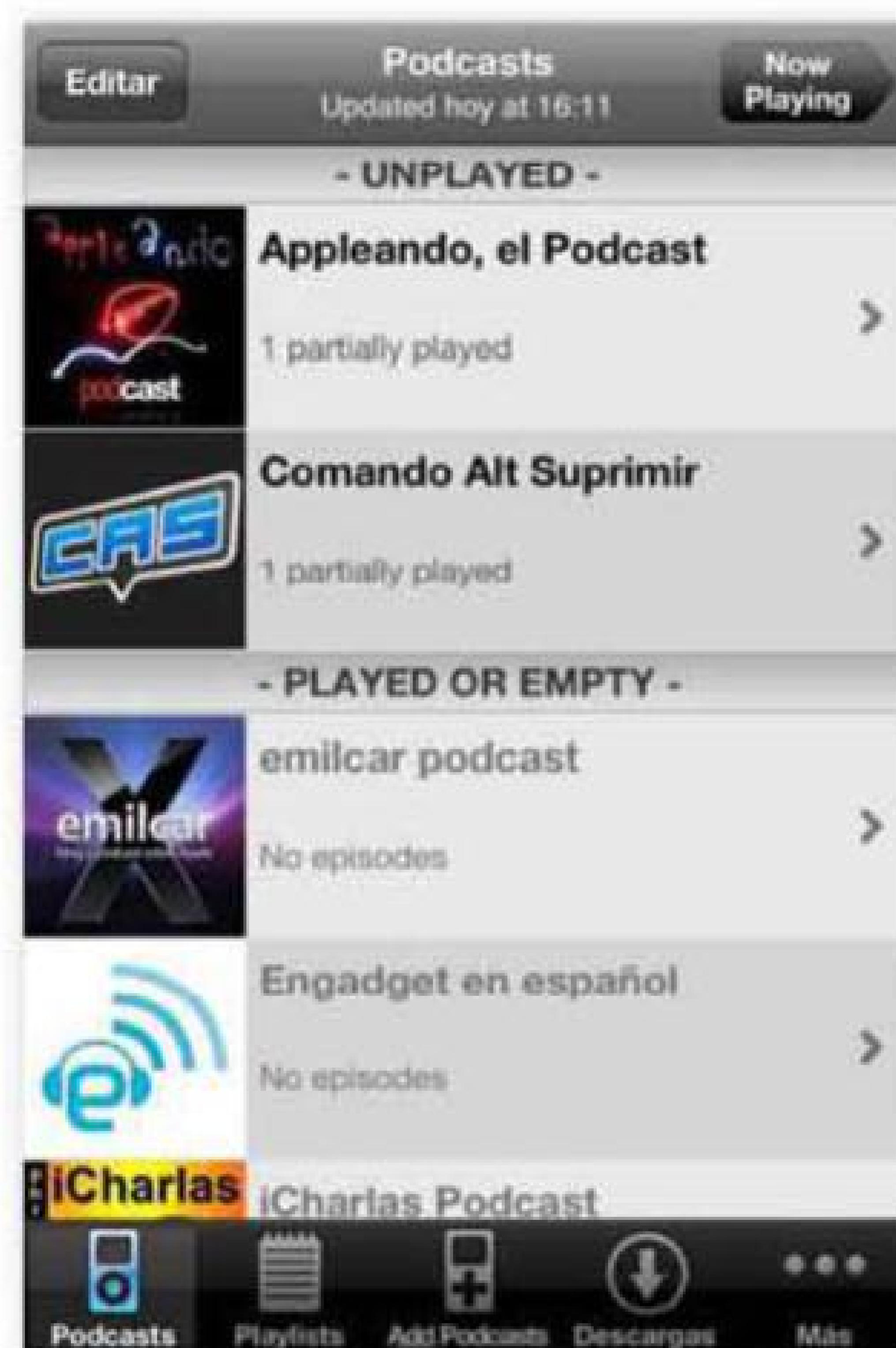
Si en Instacast encontrábamos probablemente la aplicación más usada para gestionar podcasts, en Downcast tenemos un gran rival para la anterior. Tiene características que la hacen despuntar en varios aspectos y esto hay que tenerlo en cuenta a la hora de decantarse por una o por otra.

Su interfaz, sin llegar al minimalismo y sencillez de Instacast, está bastante lograda, por ejemplo el buen tamaño de los iconos de cada podcast hace que sea fácil identificarlos.

Las formas de suscripción a nuestros podcast favoritos las podemos hacer tanto por una búsqueda a través de las categorías, filtrando el nombre del programa en cuestión o bien importando un feed o un archivo OPML.

Este programa avisa cuando se ha terminado de descargar un capítulo pero carece de notificaciones para avisar que hay un nuevo episodio. Para saber si hay algún capítulo nuevo disponible hay que lanzar la aplicación y deslizar el dedo de arriba hacia abajo en la pantalla donde aparecen todos nuestros podcasts.

Uno de los puntos fuertes de Downcast es la posibilidad de crear



Durante mucho tiempo Downcast fue la alternativa perfecta a Instacast. Actualmente parece que ha perdido un poco de terreno y las actualizaciones no han estado a la altura.



Crea tus podcasts con el iPhone

ADEMÁS DE SER OYENTE DE LOS PODCASTS, QUIZÁS QUIERAS CONVERTIRTE EN productor. Spreaker podría ser tu plataforma de inicio ya que te permite experimentar de primera mano la experiencia de ser un "podcaster."

Spreaker no es una herramienta de creación de podcasts tradicionales, realmente podría denominarse como un creador de micro-podcasts, ya que limita cada episodio a 60 minutos.

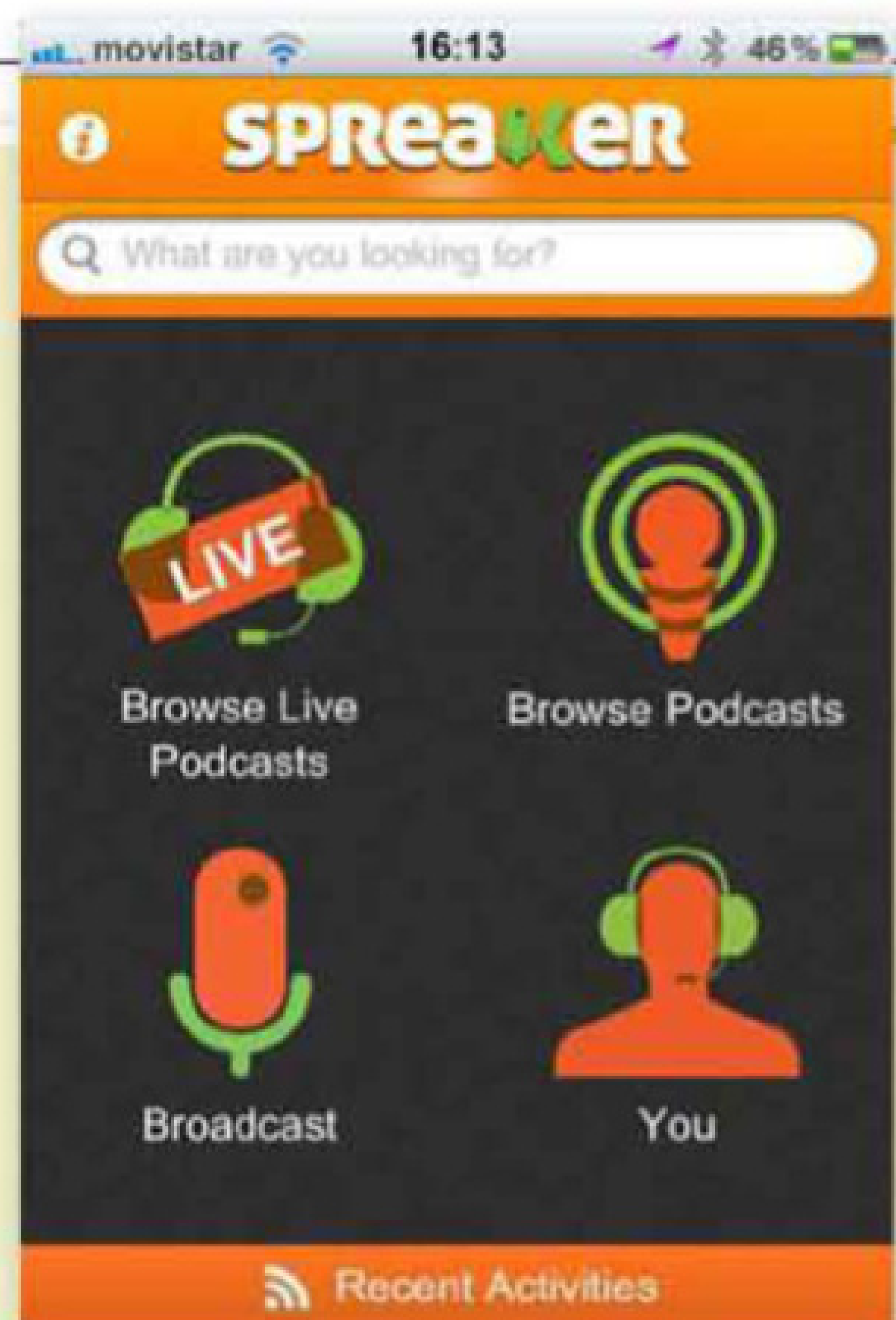
Su principal ventaja es la inmediatez. Sin necesidad de ningún tipo de edición de audio, y desde cualquier lugar, ya que se graba con el iPhone, puedes tener tu propia emisión online en solo unos minutos.

SPREAKER
Web: http://tinyurl.com/bsvf3tp
Universal
Precio: Gratis

Spreaker no es solamente una aplicación de creación de podcasts, También es una red social del podcasting. Podemos buscar podcasts interesantes y seguirlos, de la misma forma que hacemos en Twitter. Además ofrece la posibilidad de emitir o seguir programas en directo.

La capacidad de interacción con otras redes sociales está muy bien implementada, algo básico para difundir el contenido en círculos mayores y no limitarse solamente al de la propia aplicación.

Como nota negativa hay que decir que algunos podcasters están reportando problemas con sus grabaciones, al parecer la aplicación corta sistemáticamente el final de cada capítulo. Aunque suponemos que, sus desarrolladores tomarán medidas y lo solucionarán en una futura actualización.



Spreaker es la forma más sencilla de grabar y publicar un podcast. Aunque también es una plataforma perfecta para escuchar micro-podcasts.



La gestión de listas es uno de los puntos fuertes de Downcast. Los que usen esta opción tendrán muy fácil adaptarlas a su gusto.

listas de reproducción automáticas: una vez descargado un episodio, lo elimina automáticamente de la pestaña 'Descargas' y lo añade a la lista o listas de reproducción donde tengas configurado previamente que tienen que ir las descargas de ese podcast. De la misma forma, si no queremos llenar nuestro dispositivo con los archivos de sonido, podemos marcar un episodio para escucharlo en streaming, al hacer esto los añade a la lista de reproducción elegida pero no los descarga.

El reproductor de sonido de Downcast es muy completo y ofrece más posibilidades que sus competidores. Podemos avanzar de forma rápida, escuchar el audio a diferentes velocidades, dar saltos de duración prefijada en un mismo podcast o bien saltar de un podcast a otro dentro de una misma lista con un simple toque.

La sincronización por iCloud es otra de las características a destacar. Podemos ajustar la sincronización para episodios, podcasts completos, listas de reproducción e incluso sincronizar los propios ajustes de la aplicación.

En cuanto a la posibilidad de compartir el contenido en redes sociales, Downcast ofrece muchas opciones: Twitter, Facebook, email o enviar un episodio a otras aplicaciones del iPhone, son algunas de las posibilidades que incorpora, si bien hay que decir que todas estas opciones no están muy accesibles, lo que dificulta la tarea.

En su lado negativo la ausencia de buenas notificaciones y de un navegador integrado son las asignaturas pendientes de Downcast.

DOWNCAST
Web: http://tinyurl.com/d2dg6k8
Universal
Precio: 1,59 EUR

Si por algo destaca Downcast es por las múltiples opciones de ajustes. En un principio tenemos que destacar que, aparte de la configuración general, permite configurar ajustes particulares para que cada podcast se comporte de una manera diferente. Esta opción, sólo disponible en Instacast mediante una compra adicional, la tenemos de forma gratuita con Downcast.

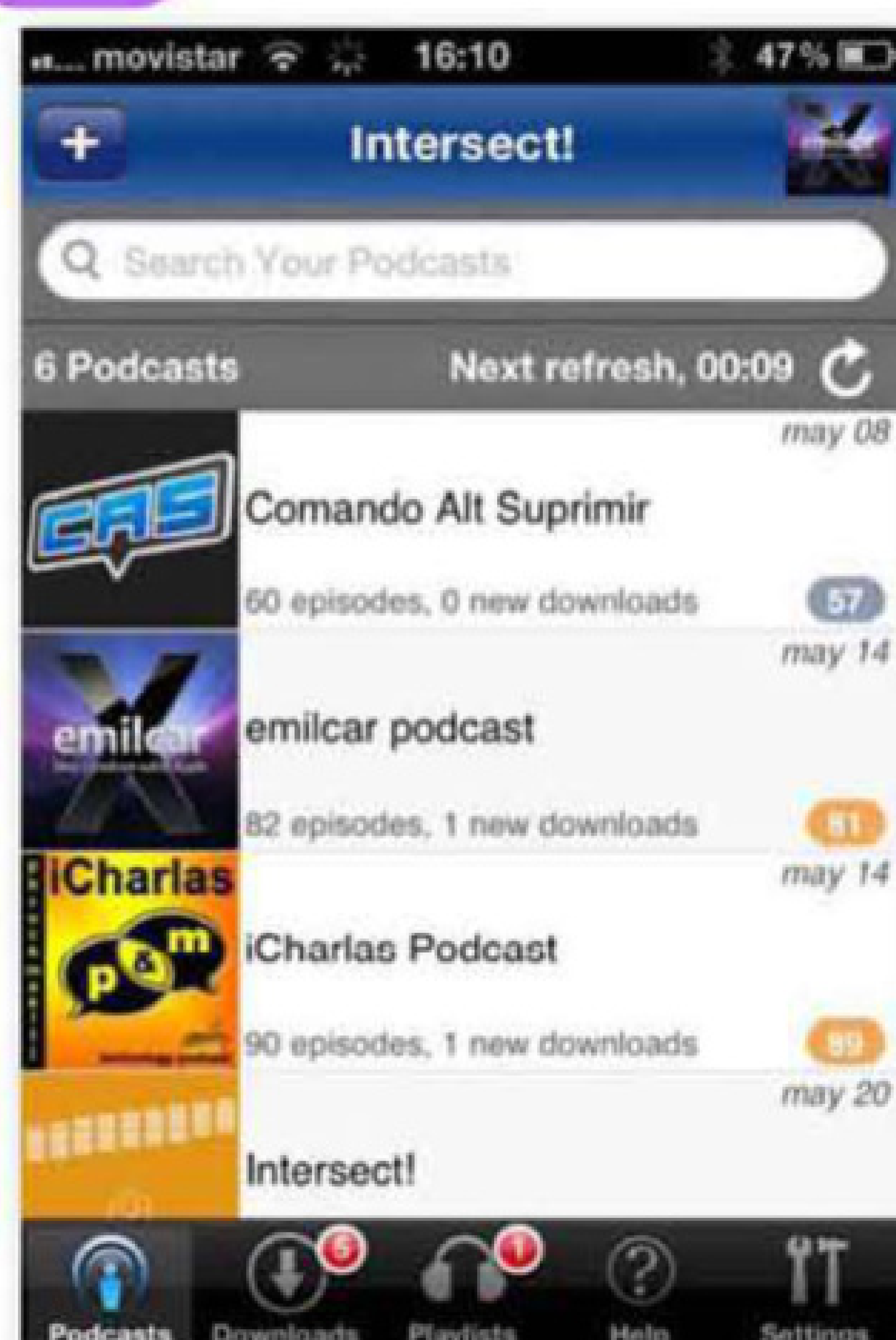
Otra de las posibilidades que destacaríamos es la capacidad de personalización que tiene su reproductor, uno de los mejores de los que hemos examinado. Podemos activar muchas funciones y gestos que adaptarán la reproducción a nuestros gustos personales.

iCatcher



Después de las dos aplicaciones más populares vamos analizar una alternativa muy atractiva que se presenta a ambas. Se trata de iCatcher, probablemente el programa con la interfaz más atractiva de los tres que componen la comparativa. Su colorido aspecto es uno de sus mejores valores, aunque este cuidado aspecto no es impedimento para que la aplicación tenga una interfaz muy cómoda.

Al hilo de esto, algo que nos ha gustado bastante, es el apartado de ayuda que es muy completo y será de utilidad a los que tengan alguna dificultad al usar iCatcher. Incluso podemos habilitar una opción para que cada vez que iniciemos la aplicación nos muestre un



De las aplicaciones que integran esta comparativa, iCatcher es la que tiene un aspecto más colorido.

pequeño truco sobre el uso de la misma. Este apartado, al igual que la aplicación y el resto de las de la comparativa, está en inglés, un punto negativo pero que parece inevitable en este tipo de programas pensados y desarrollados desde un punto de vista global.

La gestión de listas de reproducción es simplemente espectacular. Ofrece algo que no tienen las otras aplicaciones analizadas; la posibilidad de configurar tanto la apariencia como el comportamiento que tendrá una lista en concreto. Esta configuración permite crear una lista de reproducción y programar la aplicación para que añada automáticamente todos los capítulos de un podcast a esa lista, añadir episodios individuales, asignar una imagen a la misma para identificarla rápidamente y muchas otras opciones.

El reproductor también sigue la línea de calidad de iCatcher, a los botones comunes de Avance/Retroceso rápidos, o a los de salto de tiempo, los cuales son configurables, tenemos que añadir el que permite reproducir el episodio a velocidad rápida y un temporizador que apagará tu iPhone o iPod en caso de que te hayas quedado dormido. Como extras, tenemos un botón para compartir con nuestros contactos o en redes sociales el podcast que estamos escuchando. Un pequeño truco es que si haces una doble puntuación en medio de la pantalla pararás la reproducción, si repites la acción, el episodio continuará. Esto te permite controlar la escucha incluso sin mirar la pantalla, por ejemplo andando o corriendo.

Al igual que Instacast y Downcast, iCatcher es sincronizable a través de iCloud. Esta opción, la de la sincronización entre dispositivos, nos parece fundamental y se ha convertido en un estándar en las aplicaciones de gestión de podcasts.

Uno de sus puntos fuertes es su compatibilidad con las redes sociales, con un solo clic podemos compartir automáticamente un episodio en Twitter, Facebook, o enviarlo por mail a un amigo. Una solución muy lograda que hace de iCatcher la aplicación más social de las analizadas.

El menú de configuración, como el resto de la aplicación está muy logrado, estéticamente atractivo y con multitud de ajustes, tanto de apariencia como de funcionalidad y comportamiento.



Las opciones de configuración de iCatcher son muy completas y están a la altura del diseño del resto de la aplicación.

ICATCHER
Web: http://tinyurl.com/c2nrwrj
Universal
Precio: 1,59 EUR

Una página para tus podcast en castellano

iVoox es un "audio quiosco" que contiene la mayor base de datos de podcasts en castellano y está por encima de iTunes en este aspecto.

IVOOX
Web: http://www.ivoox.com
Precio: Gratis

El concepto de esta plataforma es diferente al resto de aplicaciones que hemos probado por dos razones. La primera es que iVoox es una página web y no una aplicación, la segunda es que las demás aplicaciones son únicamente gestores de podcasts, iVoox además permite su publicación, de forma gratuita y sin límite de almacenamiento ni transferencia.

iVoox focaliza el interés de sus usuarios en el tema, frente a las demás aplicaciones que lo tienen en el podcast. En los otros programas lo primero que tienes que hacer es decidir el podcast al que suscribirte, pero en iVoox sólo seleccionas la temática de tu interés e inmediatamente obtienes acceso a todos los capítulos más populares de dicha categoría, independientemente del podcast al que pertenezcan los episodios.

Mediante un registro gratuito la propia plataforma almacena tus gustos y te ofrece una página personal en la que aparecen, entre otras cosas, sugerencias sobre qué escuchar, lo que en muchas ocasiones puede llevarte a descubrir nuevos podcasts que puedan interesarte.

La versión móvil de la página webfunciona bien en el iPhone, aunque los responsables de iVoox nos han confirmado que en muy poco tiempo tendrán una aplicación para iOS disponible en la App Store.



Aunque su página web está muy lograda, desde iVoox prometen que pronto tendrán una aplicación para iPhone y iPad.

Los mejores podcasts tecnológicos

UNA VEZ QUE CONOCES LOS MEJORES PROGRAMAS PARA OÍR PODCASTS, ES POSIBLE QUE NECESITES CONOCER QUÉ ESCUCHAR: CON QUÉ PUEDES ALIMENTAR TODAS ESTAS APLICACIONES.

Dejando de lado todos los programas que las radios convencionales graban y suben a iTunes o iVoox, y teniendo en cuenta la gran variedad de temáticas que abarcan los podcasters amateurs, sería muy complicado recopilarlos todos en una sola página (necesitaríamos una revista entera), por tanto, hemos creído conveniente hacer una selección de los mejores podcasts tecnológicos y sobre el mundo Apple.



Emilcar Podcast. Un magnífico podcast sobre productos de Apple. Conducido por Emilio Cano, conocido en la red por @Emilcar, este programa es un monólogo muy ameno y fácil de escuchar. El hecho de ser un programa estructurado y los amplios conocimientos del podcaster hacen que sea uno de los más escuchados de su sector. De Emilcar Podcast podríamos destacar su excelente calidad de audio. Por cierto, que también tenemos un Micro-Emilcar diario en Spreaker.



iCharlas Podcast. Manuel (@maeltj) y Philippe son sus creadores. iCharlas, como su propio nombre indica es una charla tecnológica entre dos amigos. No se limitan a hablar sobre los productos de Apple sino que tocan temas variados sobre tecnología, internet, etc… Tened cuidado porque este programa puede incitar gravemente al consumo.



Territorimac. El programa más veterano dedicado al universo Apple. Ni más ni menos que desde 2002 llevan ofreciéndonos las mejores noticias a todos los usuarios de Mac. Dirigido y presentado por Jaume Angulo y con muchos colaboradores estelares, Teritorimac destaca por ser un podcast de lo más profesional y muy regular en la publicación de sus capítulos.



Puromac. "stá usted escuchando Puromac, el programa donde hablamos de las computadoras Macintosh y todos los productos de Apple"Flavio Güinsburg desde Puerto Rico y Federico Hatoum desde Nueva York son los dos locutores de este genial podcast, auténticas estrellas de la Apple-difusión que hacen un programa muy divertido con éxito a nivel global.



Macworld. Para los que conozcáis el idioma inglés, no podemos dejar de recomendaros un podcast de nuestros compañeros al otro lado del charco. Macworld es un podcast con periodicidad semanal que ofrece información tecnológica directamente desde la cuna de Apple.



Infoxicados. Una tertulia entre amigos que comentan los más variados temas relacionados con tecnología, redes e internet. También sobre series o videojuegos. Si tú también estás infoxicado, este es tu podcast.



Engadget. Dejamos un poco de lado los podcasts exclusivos de Apple para nombrar un programa sobre tecnología en general. Se trata de la versión en español del podcast de Engadget, la popular web.



Comando Alt Suprimir. Un podcast sobre temática variada, aunque por su nombre podréis deducir que entre sus contenidos predomina la informática y la tecnología. También escucharéis a los miembros de su equipo hablar sobre cine, series de televisión, internet, redes sociales y todo lo relacionado con el mundo 2.0.



Bemoob. Os hemos recomendado podcast sobre Apple, sobre tecnología o internet. Pero todavía nos falta un programa en el que exclusivamente hablen de telefonía móvil. Este es el caso de Bemoob, un podcast todavía joven, pero con mucho futuro.



Radio Podcastellano

Si eres de los que no quieren complicarse la vida y simplemente quieres consumir podcasts sin importarte la temática, te proponemos una aplicación que te va a encantar. Se trata de Radio Podcastellano, una forma diferente de emitir podcasts que lleva desde 2009 haciendo las delicias de todos los oyentes.

Su funcionamiento es sencillo, simplemente tienes que bajar Radio Podcastellano de la App Store, arrancarla y darle al Play. Automáticamente estarás escuchando el episodio que se esté emitiendo en ese momento. 24 horas ininterrumpidas de podcasts actualizados y de las más variadas temáticas. El concepto de la aplicación mezcla el podcasting con el concepto de radio tradicional y surge un cóctel de más lo interesante.

Aparte de esto, que no es poco, no tiene muchas funciones más. Aunque lo que sí podremos hacer es compartir lo que escuchamos por Twitter y por Facebook. Además, en la propia app encontramos un directorio RSS de los blogs de todos los podcasts presentes en la plataforma. iP

RADIO PODCASTELLANO
Web: http://tinyurl.com/3aanh8u
Universal
Precio: Gratis

JORGE PIZARRO (jorgepizarro28@gmail.com) es colaborador de iPhoneWorld y desarrollador en Telefónica Digital.



El podcasting sin complicaciones. Simplemente lanza la aplicación y escucharás los mejores podcasts en streaming.









Domina iTunes (II)

En el número pasado aprendimos a manejar muchas de las características de iTunes. En esta segunda (y última) entrega completamos este repaso a esta avanzada pero a veces complicada herramienta que nos permite gestionar nuestra biblioteca multimedia y sincronizarla con el iPhone y el iPad.

Por Fernando García



Compresión de sonido

Existen dos formatos de compresión principales: MP3 y AAC. El primero es realmente estándar y está soportado por cualquier dispositivo reproductor de música moderno, incluso radioCD para coche, mientras que el formato AAC sólo está soportado en la práctica por los dispositivos de Apple y algunos reproductores de terceras partes.

Además del formato otro valor que se indica siempre al hablar de música comprimida es la velocidad en kilobits por segundo. Cuanto mayor sea este valor mayor calidad tendrá la música ya que se habrá eliminado menos información, pero también ocupará más el archivo resultante.

Las radios que transmiten por Internet comprimen en un valor entre 64 y 128 Kbps en MP3 y se suele considerar a este último valor el mínimo adecuado para tener cierta calidad en la música. La mayoría de los usuarios seleccionan una compresión a 192 Kbps para la música de su biblioteca iTunes y se suele considerar que para obtener la calidad equivalente a un CD hay que comprimirla a 320 Kbps.

Aunque la capacidad del iPhone, iPod e iPad ha aumentado considerablemente en los últimos años, sigue siendo pequeña comparada con la de nuestro disco duro. Además no podemos dedicar toda la memoria de los dispositivos portátiles a esta función, también querremos guardar fotos, películas, cargar otros programas, etc.

SINCRONIZAR CONTACTOS

Al conectar un iPhone, iPod touch o iPad al ordenador podemos seleccionar en el apartado Información si se sincronizan los contactos, citas, notas y favoritos de Safari entre ambos entornos.

La sincronización normal es bidireccional, si hacemos un cambio en una ficha en la Agenda del Mac u Outlook en el caso de Windows, este cambio se transmite al iPhone o iPad al sincronizar y si el cambio se realiza en la agenda o calendario de este último dispositivo, los cambios se transmiten a la agenda o calendario del ordenador. Incluso si hemos cambiado unas fichas en un dispositivo y otras en otro, se copian las fichas actualizadas en ambos sentidos.

Por tanto la opción recomendable debería ser tener activadas estas sincronizaciones para tener toda nuestra información personal actualizada en todos los dispositivos.

Sólo hay una excepción: si hemos creado una cuenta iCloud y sincronizamos la agenda, calendario, etc., a través de este servicio tanto en el ordenador como en nuestros dispositivos, el resultado es que todas las fichas se pueden duplicar ya que se transmitirán de uno a otro tanto a través de iCloud como de la sincronización por iTunes.

Nuestra recomendación y la de Apple es por tanto usar exclusivamente uno u otro método. Por ejemplo si configuramos los contactos para que se sincronicen con iCloud, hay que desactivar la sincronización a través de iTunes en todos ellos y viceversa. Si por algún motivo no queremos usar iCloud en el ordenador pero sí en los dispositivos móviles lo que hay que hacer es activar la sincronización con iCloud en el iPhone, iPad, etc., y en la conexión a iTunes de uno de ellos, y sólo de uno, activar la sincronización de esa información. De esta forma lograremos que los datos se actualicen en todos los dispositivos pero sin duplicados.

Por ejemplo si tenemos un iPhone, un iPad y nuestro ordenador, podríamos activar la sincronización de contactos por iCloud en el iPhone y en el iPad y en el iTunes del ordenador activar la sincronización de los contactos sólo en el iPhone. De esta forma si hacemos un cambio en el iPad, se transmite por iCloud al iPhone y cuando sincronicemos este con el ordenador se transmite a este último. Igualmente si añadimos una ficha en el ordenador, al sincronizar el iPhone se copiará a éste, de este a iCloud y de iCloud al iPad.



Para activar la sincronización de contactos, citas, etc., a través de iCloud en nuestro dispositivo móvil abre el programa Ajustes, selecciona iCloud y activa el botón en los datos que quieres tener actualizados por este método.

Para maximizar la cantidad de canciones que podemos copiar a nuestro iPhone, iTunes ofrece un ajuste en el panel general de cada dispositivo. Este ajuste se denomina "Convertir las canciones con una velocidad de bits mayor a" y si marcamos esa casilla obliga a que todas las canciones se reconvierta a la velocidad elegida en el menú que aparece a su lado antes de copiarlas al iPhone. Esta velocidad puede ser 128 Kbps para una compresión mayor, o 192 y 256 si queremos la mejor calidad.

Es importante tener en cuenta que la música que está en nuestro ordenador no se cambia. Es decir si la tenemos comprimida a 192 o 320 Kbps, seguirá comprimida igual, lo que hace el programa es crear una copia comprimida a la velocidad que hayas elegido, copiar esta versión al iPhone o iPod y eliminarla del ordenador dejando la original.

De esta forma podremos copiar más canciones a nuestros dispositivo a costa de una pequeña disminución de la calidad o si queremos almacenar las canciones en iTunes en un formato sin compresión para tener la máxima calidad, con este parámetro podremos copiarlas al iPhone o iPod en un formato compatible con estos dispositivos.

Crear una cuenta iTunes sin tarjeta de crédito asociada

Es posible que no quieras comprar nada en iTunes, ya que sólo te interese descargar programas gratuitos y para la música prefieras importarla desde tus CD.

Pero para poder descargar los programas gratuitos, acceder a podcasts y usar otras funciones como ping necesitas una cuenta iTunes y lógicamente no quieres dar los datos de tu tarjeta ya que no vas a comprar.

Incluso hay personas que prefieren comprar tarjetas regalo de iTunes en un hipermercado y usarlas para comprar en línea para no dar los datos de su tarjeta por la red.

Inicialmente puede parecer que no es posible crear una cuenta en la tienda iTunes sin dar los datos de tu tarjeta de crédito, pero en realidad sí que puede hacerse aunque no es evidente. El proceso es el siguiente:

Abre el programa iTunes y en la columna izquierda pulsa sobre Apple Store.

Comprueba que no estás conectado con ninguna cuenta. En la parte derecha de la barra negra superior, donde aparecen todos los apartados de la tienda iTunes, tiene que poner Conectarse. Si aparece una dirección de correo significa que estás conectado como dicho usuario.

En dicha barra superior selecciona App Store y busca un programa gratuito, puede ser cualquiera pero si es uno que te interesa, mucho mejor.

Al pulsar el botón Gratis para comprarlo te aparecerá un diálogo pidiéndote los datos de tu cuenta iTunes. En la parte inferior hay un botón Crear ID de Apple, púlsalo.

En la ventana de iTunes aparece un panel pidiendo tu dirección de correo, contraseña, fecha de nacimiento, etc. Rellena todos estos datos y pulsa en el botón Continuar en la parte inferior. Ten en cuenta que la dirección de correo que has dado y la contraseña serán los datos de tu cuenta iTunes que usarás posteriormente para darte de alta.

Aparece un segundo panel solicitando el medio de pago. En este panel además de los diversos tipos de tarjetas de crédito aparece un botón Ninguno. Púlsalo y el programa no te pedirá los datos de la tarjeta.

No obstante sí tendrás que introducir tu dirección y otros datos relacionados, ya que aunque te descargues programas gratuitos Apple te emitirá una factura con importe cero.

Una vez realizados estos pasos puedes conectarse con la dirección de correo y contraseña que has dado y podrás descargar programas gratuitos, podcasts y usar otros servicios que solicitan autenticación.

Ping

Uno de los servicios que necesita autenticación es Ping. Este puede calificarse como la parte social de iTunes. Con este servicio puedes marcar las canciones que te gustan para que las vean tus amigos y viceversa, ver las que ellos han marcado como favoritas y obtener de esa forma alguna recomendación musical.

Inicialmente Ping era un servicio independiente y las recomendaciones se hacían y veían a través de iTunes. Posteriormente se ha integrado con iTunes y si asocias la cuenta de Twitter con este servicio cada vez que hagas una recomendación –que hay que seguir haciéndola desde iTunes– aparecerá en tu cuenta de Twitter.



La columna derecha de iTunes muestra las actualizaciones de las personas a las que sigues: las canciones que les gustan, los discos que compran en iTunes, etc. Para mostrar u ocultar esta columna pulsa en el botón de flecha a la derecha que hay en la parte inferior derecha.

Configurar la sincronización





Para que los contactos modificados se transfieran entre el iPhone y el ordenador al sincronizarlos por iTunes:

En el panel del dispositivo en iTunes selecciona el botón Información (1).

Para sincronizar los contactos, citas, notas, etc., tienes que marcar la casilla correspondiente (2). Normalmente está marcada la opción de sincronizar todos los elementos, por lo si no quieres limitar los datos que se copian, no tienes que modificar nada más.

En la parte inferior del panel hay un recuadro Avanzado con una serie de casillas, una por cada tipo de información. (3)

Estas casillas sólo conviene marcarlas la primera vez que sincronizamos el teléfono, ya que al marcarlas borran toda la información correspondiente del dispositivo (en este caso los contactos si marcamos la casilla) y los sustituyen por los del ordenador.

Otra situación en la que conviene usar esta casilla es si tenemos nuestra agenda hecha "unos zorros" y nos tiramos una tarde arreglándola en el ordenador. Para asegurarnos que se copia corregida al iPhone e iPad, marcamos esta casilla y evitamos que los datos erróneos vuelvan al equipo.



Para empezar a usar Ping tienes que seleccionar iTunes Store en la columna izquierda y pulsar el botón con el nombre Ping que aparece en la barra negra superior.

La primera vez que lo pulsas aparece un panel Crear mi perfil en el que además de tu nombre y apellidos puedes añadir una fotografía tuya, el sexo, lugar donde vives y un comentario acerca de ti, de forma parecida a como sucede en la mayoría de redes sociales, y además tienes que elegir un máximo (iTunes no te deja elegir más) de tres estilos musicales que te gustan.

El segundo panel tiene tres botones de radio para elegir qué se muestra en tu perfil: la música que previamente has marcado que te gusta, la que selecciones manualmente o no mostrar ningún tipo de música. Este perfil no sólo lo ves tu, lo verán también las personas que te sigan, de forma parecida a Twitter.

El último panel que aparece al darte de alta en Ping es el de privacidad. La opción por defecto es permitir que otras personas te sigan sin restricciones. A fin de cuentas estás publicando música, no datos privados. No obstante puedes configurarlo para que el programa te muestre las personas que te quieren seguir y tu las autorices o no y también para que nadie te siga. Esta última opción sólo tiene interés si lo que quieres es saber los gustos de otras personas, no que otros sepan los tuyos.

Una vez realizadas estas operaciones cuando eliges el apartado música te aparece una columna en la parte derecha de la ventana de iTunes donde se muestra la actividad de las personas a las que sigues:

qué canciones han marcado como favoritas, qué canciones o discos has comprado, etc. Curiosamente en en esta lista no aparecen las canciones que has marcado como que te gustan o los comentarios que publiques, sino los de los demás usuarios.

Para ver los tuyos tienes que pulsar en la línea "Mi actividad reciente" para que iTunes te muestre un panel con todos los mensajes, tanto los comentarios y marcas de "Me gusta" que has publicado tú, como los que han publicado las personas a las que sigues.

Copias de seguridad

Una operación que hace iTunes cada vez que conectamos un iPod touch, iPhone o iPad es una copia de seguridad de todos los datos que contiene este dispositivo, es una copia de los datos en sí, no de las aplicaciones o de los vídeos. Esta copia permite que si tenemos que reinstalar el software del iPhone o si compramos uno nuevo para sustituir al anterior que teníamos, iTunes puede recuperar toda la información que tuviéramos del anterior.

Originalmente esta copia de seguridad se realizaba con iTunes y se grababa en el disco del ordenador en el que tuviéramos las copias. Con la versión de iOS 5.x se ha añadido otra posibilidad: realizar la copia en el espacio de nuestra cuenta iCloud.

Este espacio inicialmente tiene una capacidad de 5 GB gratuitos, pero podemos ampliarlo comprando más espacio si es necesario, lo cual es más probable de lo que parece ya que aunque la música y las películas no ocupan espacio, sí lo hacen las fotografías y vídeos que tenemos en nuestro carrete, no las de foto en streaming, y estas pueden ocupar un espacio considerable.

La ventaja de usar la copia en iCloud es que no hace falta que estés cerca del ordenador para que se realice. Esta se pondrá en marcha una vez al día si se cumplen tres condiciones: que el iPhone esté conectado a una fuente de alimentación, que esté en reposo (con la pantalla apagada o bloqueada) y que tenga acceso a una red Wi-Fi. La elección de uno u otro tipo de copia de seguridad es excluyente, es decir no podemos seleccionar que se hagan automáticamente ambos tipos de copias.

Lo que sí resulta posible es configurar la copia automática en iCloud y realizar una copia manual en nuestro disco. Para ello selecciona la copia de seguridad en iCloud tal como se indica en el recuadro "Configurar la copia en iCloud", y cuando quieras hacer una copia de seguridad en tu disco, por ejemplo antes de salir de viaje, conecta el dispositivo a tu ordenador y haz clic con el botón derecho del ratón sobre el icono de este dispositivo en iTunes y en el menú emergente que aparece selecciona Guardar copia de seguridad. Esta copia se hace en tu disco local y no desactiva la de iCloud.

Carátulas

Al comprar un disco o una canción en la tienda iTunes, además de la canción en sí se descarga la carátula del disco correspondiente y se guarda para mostrarla en iTunes al reproducir la canción y también se transfiere al iPhone o iPad para que este nos muestre la carátula durante la reproducción del disco.

Si las canciones que hemos añadido



Es posible hacer una copia de seguridad de tu dispositivo a tu disco local aunque tengas predefinido el backup a iCloud haciendo clic con el botón derecho sobre el icono del dispositivo en iTunes.



Formatos de importación

La música que escuchamos en iTunes o en nuestro iPhone o iPod normalmente está comprimida con un método conocido como compresión con pérdida. Parte de la información musical que tiene originalmente se elimina para reducir el tamaño del archivo. En principio se trata de información sin utilidad musical, frecuencias demasiado agudas o graves para que la mayoría de los oídos las detecten, pero a fin de cuentas es eliminar información original. Las preferencias de iTunes permiten elegir entre cinco formatos distintos de importación:

MP3. es el formato más conocido de todos. Se trata de un formato con pérdida de información que es aceptado por prácticamente cualquier dispositivo reproductor de música.

AAC. Es el formato preferido por Apple que también lo llama MP4 –las canciones tienen la extensión m4A. Es un formato de compresión con pérdida. Según Apple la compresión AAC da más calidad que la MP3 y una canción comprimida a 128 Kbps en AAC tiene una calidad equivalente a 192 Kbps en MP3.

WAV. Es un formato de audio desarrollado por Microsoft e IBM que realiza una grabación sin pérdida y sin compresión. Las canciones ocupan aproximadamente ocho veces más que con la misma canción comprimida con MP3 o AAC a 128 Kbps.

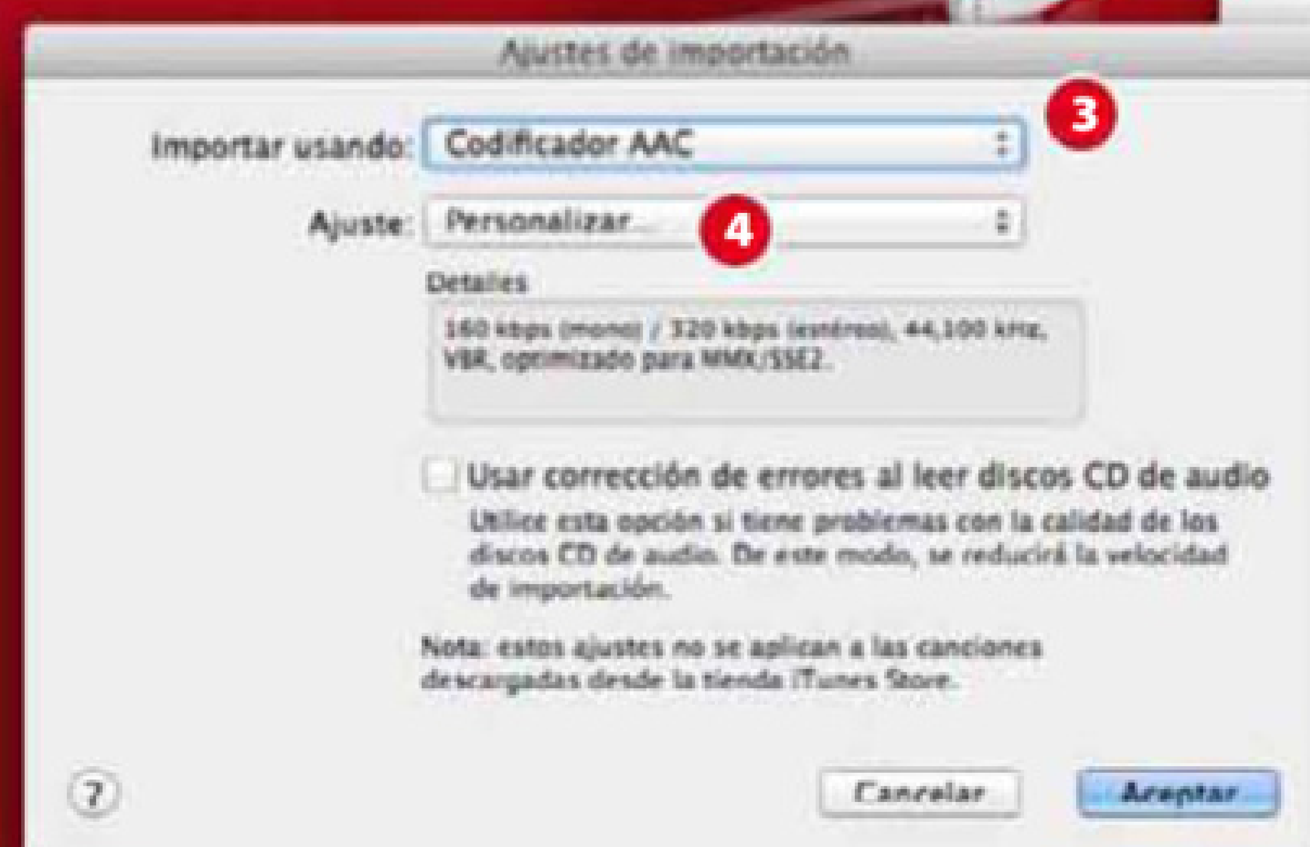
AIFF. Muy parecido a WAV. También es un formato sin pérdida y sin compresión y el resultado ocupa lo mismo que con WAV.

Apple Lossless Encoder. Es otro formato de codificación de la señal sin pérdida, pero al contrario de lo que sucede con WAV y AIFF sí comprime la señal, reduciendo el tamaño a casi la mitad que con AIFF o WAV.

Aunque iTunes puede importar y reproducir todos estos formatos, no todos pueden copiarse al iPhone, iPod o iPad, ya que estos dispositivos sólo admiten los formatos MP3 y AAC. Por tanto conviene usar uno de estos dos formatos para importar la música o usar la opción de convertir las canciones al copiarlas.

Importar música desde un CD

Comprar canciones en su tienda no es la única forma de añadir música a iTunes. Si tienes una biblioteca musical en CD y los insertas en el lector de tu ordenador con iTunes arrancado, este programa te preguntará si deseas importar las canciones a su biblioteca.



La configuración de importación que iTunes tiene por defecto es en formato AAC con 256 Kbps y frecuencia de muestreo y canales automáticos. Para modificar estos valores, por ejemplo si quieres usar la codificación MP3 para usar las canciones con otros dispositivos o para tener más calidad, sigue estos pasos:

■ Abre las preferencias de iTunes y pulsa en el icono General. (**1**)

■ A continuación pulsa en el botón de ajustes de importación. (**2**)

■ Este menú (**3**) permite seleccionar el tipo de compresión que se aplicará a las canciones importadas desde los CD. Por defecto es AAC pero puedes elegir MP3. El resto de los formatos no se pueden usar con el iPhone o iPad.

■ Una vez elegido el formato de compresión, normalmente AAC, iTunes selecciona automáticamente los demás parámetros para obtener buena calidad con un tamaño no muy grande, tal como se muestra en el campo inferior, pero puedes personalizarlos con este menú (**4**) que da tres opciones predefinidas para AAC y MP3 y la posibilidad de personalizar todos los parámetros.

■ En AAC tenemos calidad alta, 128 Kbps estéreo, iTunes plus, 256 kbps estéreo y podcast hablado que son 64 kbps. En MP3 son 128, 160 y 192 kpbs en estéreo.

La casilla que aparece debajo del botón anterior, Usar corrección de errores, permite extraer música de CD estropeados pero de una forma más lenta. Actívala sólo si te da problemas de forma normal.

■ El parámetro más importante que podemos elegir al personalizar la compresión es la velocidad de bits (**5**). 320 kbps es la mejor opción si quieres mucha calidad y 128 kbps si quieres ahorrar espacio.

■ Conviene dejar la frecuencia de muestreo en automática o 44,100 kHz. El otro valor, 48,000 kHz se utiliza en cine, no para música. Lo mismo sucede con los canales que conviene dejar en automático.

■ La velocidad de bits variables (**6**) ajusta la compresión a cada pasaje de música. Es la mejor opción pero es incompatible con algunos reproductores de otras marcas, aunque el iPhone, iPod e iPad la reproducen correctamente.

■ La casilla de codificación de alta eficiencia sólo conviene activarla si usamos una tasa de bits baja, 128 o inferior y la de optimización de voz sólo hay que usarla para grabaciones de discursos, charlas, etc. ya que elimina las frecuencias no usadas por la voz pero si por muchos instrumentos musicales.

■ Una vez fijados todos estos parámetros, la importación de CD se realizará usando estos parámetros.





proceden de otro origen, por ejemplo las hemos importado con iTunes desde nuestros CD, la carátula no se añade automáticamente. En este caso podemos añadirla usando varios sistemas.

En el menú Avanzado de iTunes hay una opción denominada Obtener ilustración del álbum. En contra de lo que pudiera parecer esta opción no busca la carátula del disco que tengamos seleccionado, sino de todo el contenido de nuestra biblioteca y si tenemos muchos discos puede ser lenta además de modificar algunas carátulas que no queremos.

Para que se busquen sólo las carátulas de las canciones o discos que queramos hay que hacer clic con el botón derecho sobre la canción o canciones que previamente hemos seleccionado y en el menú de contexto que aparece elegir la opción Obtener ilustración del álbum.

Esta opción hace que iTunes se conecte a los servidores, busque entre todos los discos que hay en su tienda virtual y si encuentra el mismo, recupere



Amazon es una excelente fuente de imágenes de portadas de discos para nuestra biblioteca iTunes.

la carátula y se la añada a nuestro disco. Este servicio es gratuito y no es necesario que hayamos comprado el disco en la tienda iTunes, pero al igual que con Ping, sí es necesario tener cuenta en este servicio.

En el improbable caso de que la carátula no esté en la tienda iTunes podemos añadir una imagen que hayamos obtenido de otra forma tal como se explica en el recuadro “Añadir carátulas manualmente”. Las imágenes en este caso se suelen encontrar en diversos servidores de Internet. Una de nuestras formas favoritas es buscar el disco en Amazon (ya sea la versión española amazon.es o la americana amazon.com) y pulsar en la imagen de la carátula que aparece en la parte izquierda de la página del disco y cuando aparezca una ventana con la imagen en grande, pulsar sobre ella con el botón derecho del ratón y seleccionar la opción Copiar imagen para añadirla a continuación a las canciones.

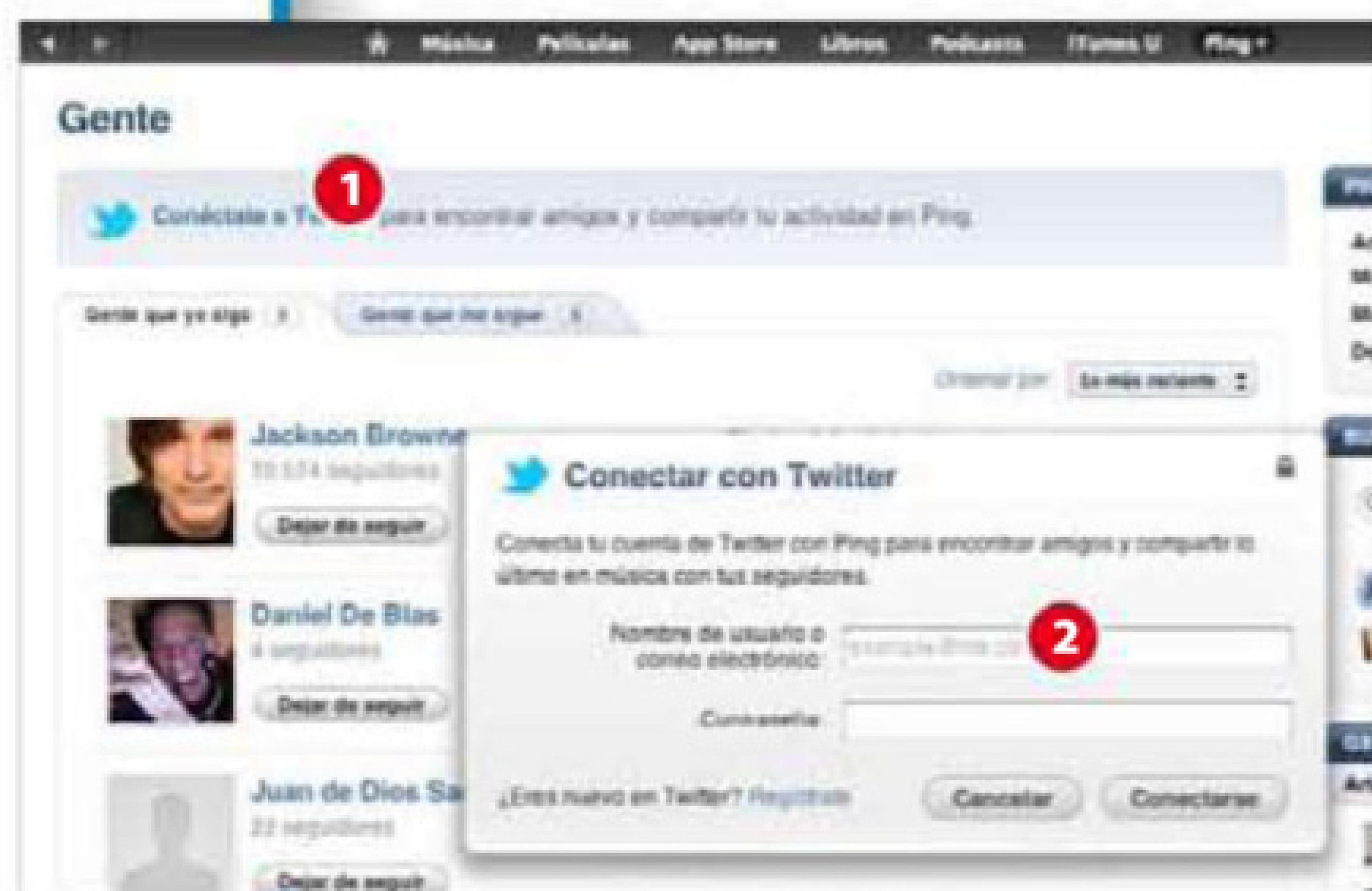
Programas de televisión

Aunque en España la tienda iTunes no vende todavía series de televisión, si disponemos de un receptor de televisión USB como los modelos de Elgato, podemos programarlos para que graben nuestros programas favoritos e incluso los añadan directamente a la biblioteca de iTunes.



Enlazar Ping y Twitter

Aunque Ping es una red social interesante, no está muy extendida y es necesario arrancar iTunes para ver los comentarios de nuestros amigos. Para mejorar este aislamiento es posible enlazar nuestra cuenta iTunes con Twitter con el siguiente procedimiento:



En la columna izquierda de iTunes pulsa en el enlace Ping.

Si no has enlazado ambas cuentas, en la parte superior te aparece un mensaje (**1**) Conectate a Twitter. Pulsa en él y aparecerá un panel (**2**) para que introduzcas el nombre de usuario y contraseña en Twitter.

Si deseas cambiar la cuenta de Twitter o dejar de tenerla asociada, en la pantalla principal de Ping pulsa en Mi perfil y a continuación en Modificar mi perfil debajo del título Ping.

En la parte inferior del panel que aparece hay un apartado de Twitter. Pulsando Desconectar (**3**) se borrarán los datos de nuestra cuenta y, si queremos podemos introducir los de otra cuenta de Twitter.

Además podemos marcar o desactivar la casilla de Publicar eventos de Ping (**4**). Si la dejamos marcada, cada vez que compremos una canción, disco o marquemos una canción como favorita nuestra, se publicará esa información en Twitter.





Añadir amigos en Ping

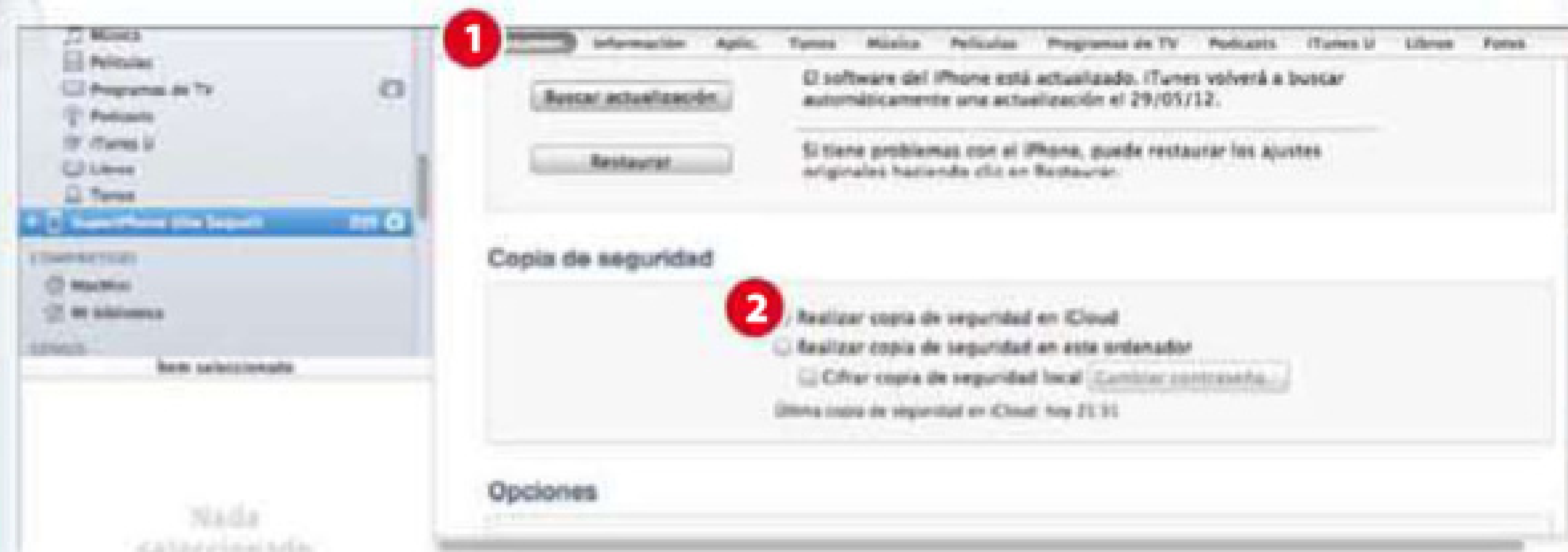
Para añadir nuevos amigos en Ping y poder ver sus gustos y recomendaciones musicales haz como sigue:

- Pulsa sobre el botón Ping en la columna izquierda de la ventana de iTunes.
- Aparece el panel de Ping ocupando toda la ventana.
- En la parte derecha, debajo del título Ping pulsa sobre el enlace Gente. Aparecerá un apartado Buscar gente con varias opciones para encontrar amigos a los que seguir:
- Este campo (**1**) podemos usarlo para escribir el nombre y/o apellidos de cualquier amigo. Al pulsar Intro buscará todas las personas cuyo nombre y apellidos coincida y las mostrará en pantalla junto con su foto, lugar y gustos musicales. En muchos casos podremos encontrar a nuestro amigo en esta lista, pero si son nombres comunes será difícil.
- Este botón (**2**) sirve para enviar un correo a nuestros amigos. Al recibirlo en el mensaje tendrán un enlace para darse de alta en Ping. Sin embargo este correo no incluye un enlace para que se hagan amigos nuestros automáticamente.
- Si tienes una cuenta de correo en los servicios hotmail, yahoo.com, me.com o aol.com, con este botón (**3**) puedes permitir que iTunes busque automáticamente entre todos tus contactos de dicha cuenta y los añada como amigos de Ping.
- La última opción para añadir amigos es a través de Twitter, para lo cual tenemos que haber enlazado previamente nuestra cuenta de Twitter con Ping. Al pulsar este enlace (**4**) iTunes buscará entre todas las personas que seguimos en Twitter y si encuentra alguna con cuenta Ping nos permitirá añadirla a nuestro grupo de amigos.
- Una vez añadidas como amigos, los comentarios de estas personas, la música que compran, etc. aparecerán en nuestra barra lateral de Ping.



Configurar la copia en iCloud

Para que la copia de seguridad se realice en iCloud en lugar de en el disco de tu ordenador:

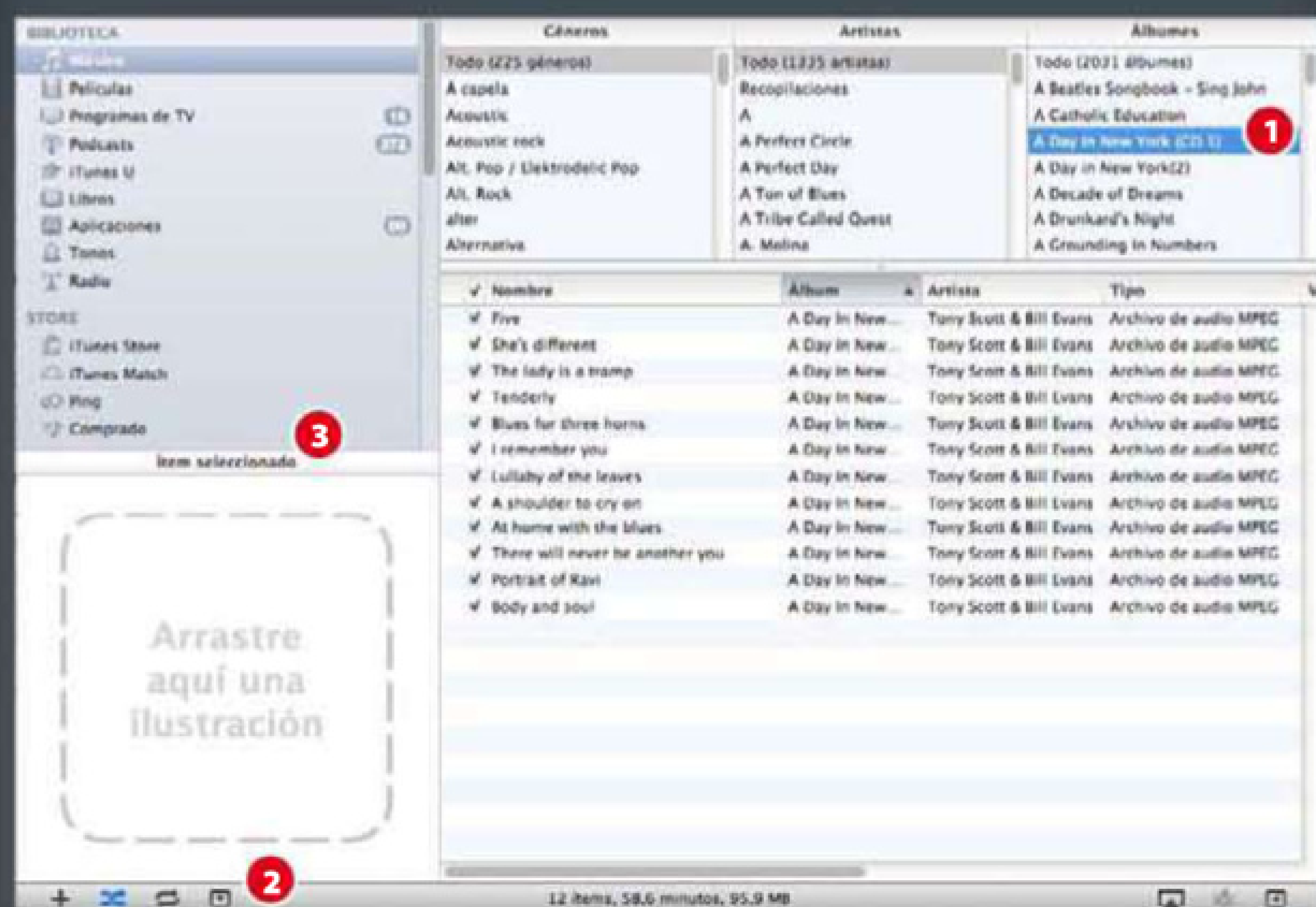


- Conecta el dispositivo a tu ordenador.
- Arranca iTunes si no se pone en marcha automáticamente.
- Selecciona el iPhone o iPad.
- Pulsa en el apartado Resumen (**1**).
- En el apartado de copia de seguridad selecciona Realizar copia de seguridad en iCloud (**2**).
- Observa que no puedes tener programadas ambas copias simultáneamente, o se hace copia en iCloud o en el disco duro.

Añadir carátulas manualmente

Para añadir una carátula a una canción o disco sin descargarla de la iTunes Store, procede como sigue:

- Selecciona el disco (1) al que quieres añadir la carátula o si son canciones individuales, selecciónalas todas pulsando Comando al hacer clic sobre cada una de ellas.
- Si el panel de ilustración no está visible –cuando no tenemos carátula aparece el mensaje Arrastre aquí una ilustración– muéstralo pulsando el botón de flecha inferior. (2)
- Asegúrate que la barra de título de la ilustración (3) muestra Item seleccionado y no En reproducción. Si aparece este último mensaje cámbialo haciendo clic en esta barra de título.
- En el caso de que tengamos la imagen de portada del disco guardada como un archivo, basta con arrastrarla al panel de ilustración y se añadirá automáticamente a todas las canciones seleccionadas.
- Si la hemos copiado de una página web puedes hacer clic con el botón derecho en el panel de ilustración y en el menú que aparece elegir Pegar.



El inconveniente es que estas grabaciones se añaden como películas y posteriormente es incómodo manejarlas para verlas, además se quedarán como películas y no agrupadas por series, tanto en iTunes como en el iPhone o iPad.

Es posible cambiar esta clasificación manualmente tal como se indica en el recuadro “Clasificar programas de televisión” con un proceso algo lento pero sencillo.

Estilos musicales

Una función poco utilizada de iTunes es la de marcar y seleccionar la música por estilos. Gracias a esta etiqueta que se le añade a cada canción podemos escuchar en cada momento fácilmente un tipo de música.

Las canciones que se compran en la tienda iTunes ya tienen un estilo asignado de unas categorías específicas, pero las que hemos obtenido por otros caminos importando de CD o compradas de otras tiendas musicales, puede que tengan estos nombres en blanco o lo que es peor, que tengan un nombre distinto e iTunes considere que se trata de otro estilo. Por ejemplo puede ser que unas canciones estén marcadas como “rock progresivo” mientras que otras tengan esta clasificación en inglés: “progresive rock” o que en unos casos se use acento: Fusión y en otros no: Fusion.

Conclusión

Con los consejos y trucos de este artículo y los del artículo anterior puedes sacar mucho más partido de iTunes, tanto como herramienta individual como en su función de comunicación con el iPhone e iPad.

Otro inconveniente es que iTunes contiene imágenes predefinidas para algunos géneros musicales, pero no para todos y el resto los rellena con la carátula de algún disco incluido en dicho genero o los deja directamente en blanco.

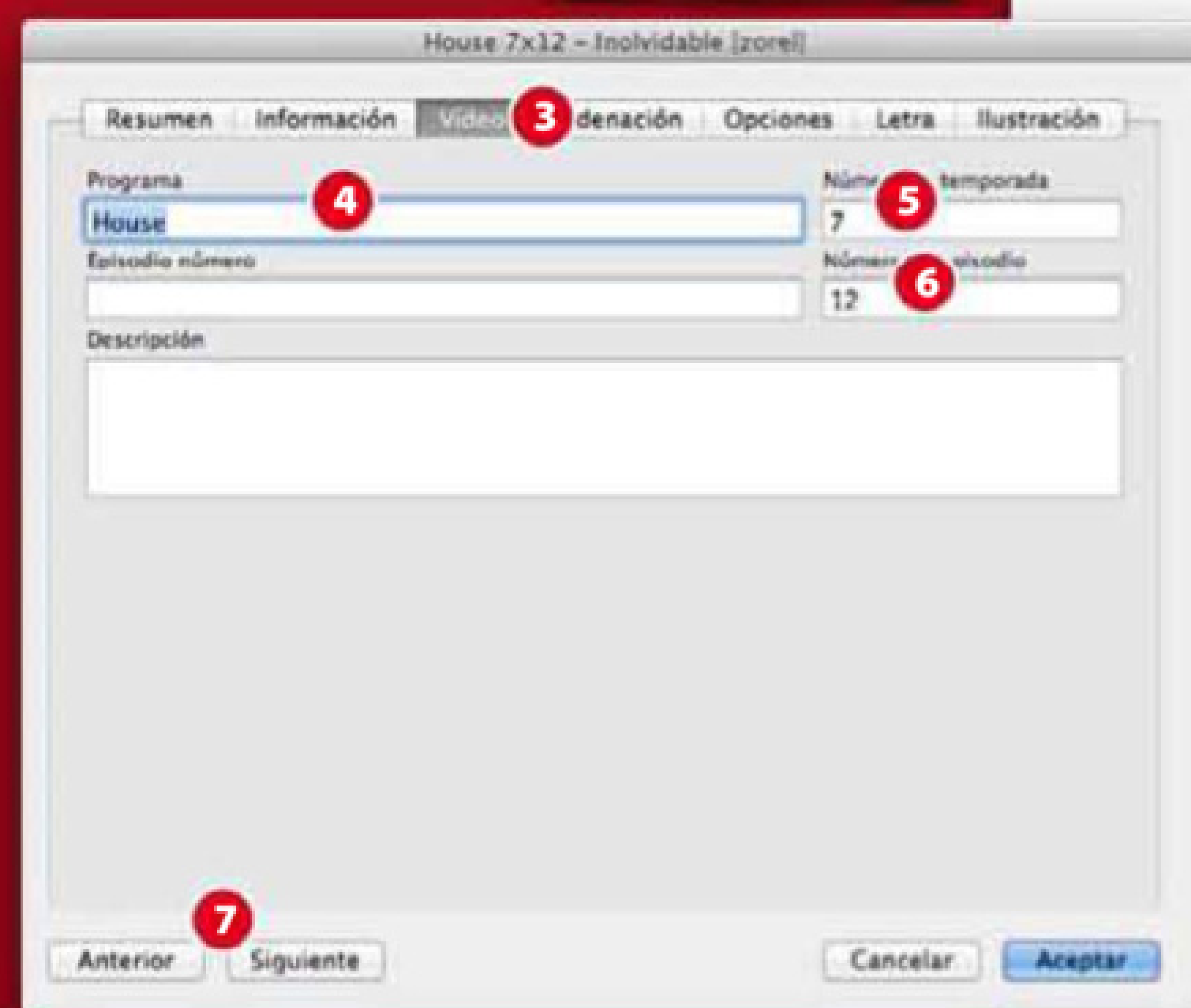
Ambos problemas son fáciles de resolver. La agrupación de estilos musicales se explica en el recuadro “Agrupar estilos musicales”. Respecto a los iconos, si pasas lentamente el ratón de izquierda a derecha sobre el cuadro del estilo musical se irán mostrando todas las carátulas de los discos o canciones comprendidos en este estilo. Cuando veas una que te guste para representar el estilo haz clic con el botón derecho sobre ella y en el menú que aparece selecciona la opción Elegir ilustración de la cuadrícula por omisión. De esta forma dejarás la imagen fija para ese estilo.

FERNANDO GARCÍA (**fgarcia@idg.es**) es colaborador de Macworld e iPhoneWorld y especialista en servicios de telecomunicaciones empresariales.



Clasificar programas de televisión

Comprar canciones en la tienda iTunes no es la única forma que tenemos de importar música a iTunes. Si tienes una biblioteca musical en CD y los insertas en el lector de tu ordenador con iTunes arrancado, este programa te preguntará si deseas importar las canciones a su biblioteca.



Para que iTunes reconozca un programa de televisión como tal en lugar de como película tienes que hacer lo siguiente:

En la columna izquierda de iTunes selecciona Películas.

Haz un clic sobre el programa de televisión que quieres reclasificar.

A continuación en le menú Archivo elige la opción Obtener información.

Pulsa en el botón Opciones (1) en la parte superior.

En el menú Tipo de soporte (2) que tiene seleccionado Película cámbialo por Programa de TV.

A continuación pulsa en el botón Video (3).

En este campo (4) pon el título de la serie, en el que hay a su derecha (5) la temporada y en el de número de episodio (6) el episodio dentro de esa temporada.

Una forma más rápida de reclasificar varios episodios de una misma serie simultáneamente es:

Selecciona todos los episodios arrastrando con el ratón sobre ellos o pulsando Comando al hacer clic sobre cada uno.

Elige Obtener información, si iTunes preguntará que si deseas editar la información de varios elementos simultáneamente, pulsa Aceptar.

Cambia el tipo de programa, el título y la temporada tal como hemos explicado previamente y pulsa Aceptar en el diálogo. Estos campos se cambian para todos los episodios.



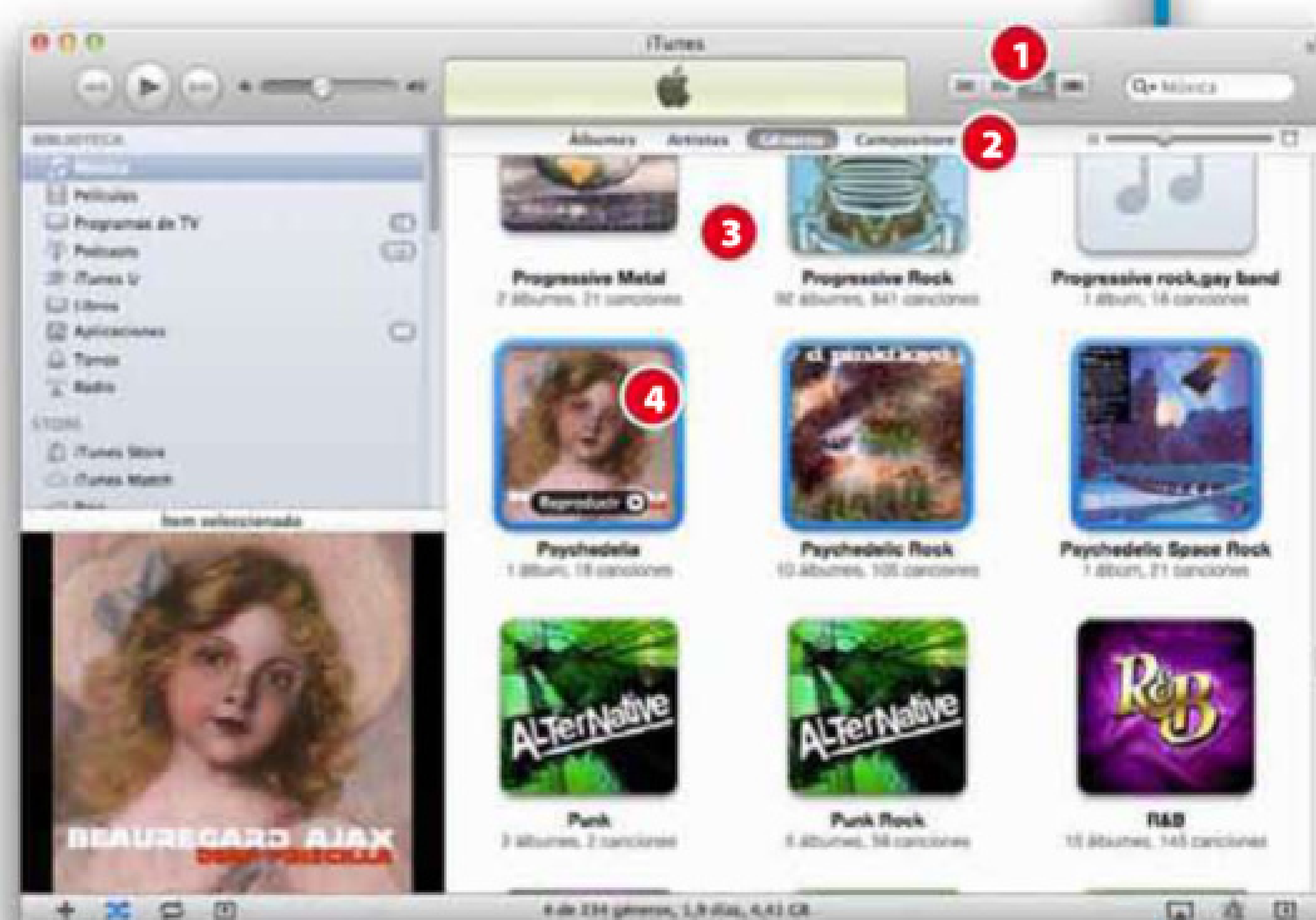
Selecciona sólo el primer episodio y elige Obtener información, al abrirse el diálogo pulsa el botón Vídeo.

Verás que los campos de Programa y número de temporada están bien. Coloca el cursor en el campo de número de episodio y escribe el número adecuado (1, 2, etc.). En lugar de pulsar Aceptar vete pulsando los botones Anterior y Siguiente para seleccionar los siguientes episodios y ponerle la numeración correcta a cada uno de ellos rápidamente.

Agrupar estilos musicales

Homogeneizar todos estos estilos musicales es una operación muy sencilla y rápida:

- En el apartado música de iTunes selecciona cualquiera de los tres primeros modos de vista: (1) listado de canciones, listado de álbumes o cuadrícula. A nosotros nos gusta más el tercero para esta operación.
- A continuación en la fila de ordenación selecciona Géneros (2).
- Te aparecerá un icono (3) por cada tipo de género que tengas asignado en al menos una canción.
- Para agrupar varios estilos en uno sólo, haz clic sobre el icono de cada uno de ellos (4) manteniendo pulsada la tecla Comando. Observarás que al hacerlo aparece un borde azul en cada icono.
- Una vez marcados todos, en el menú Archivo selecciona Obtener información.
- Aparece el mismo diálogo de información que se muestra al editar la información de una canción.
- Selecciona el botón Información en la parte superior y en el campo Género, en la parte inferior del diálogo, escribe el estilo que quieres.
- Pulsa aceptar y después de unos segundos todos los iconos de estilo seleccionados se convierten en uno sólo con el nuevo nombre y todas las canciones que contenían pasan a tener el nuevo estilo.



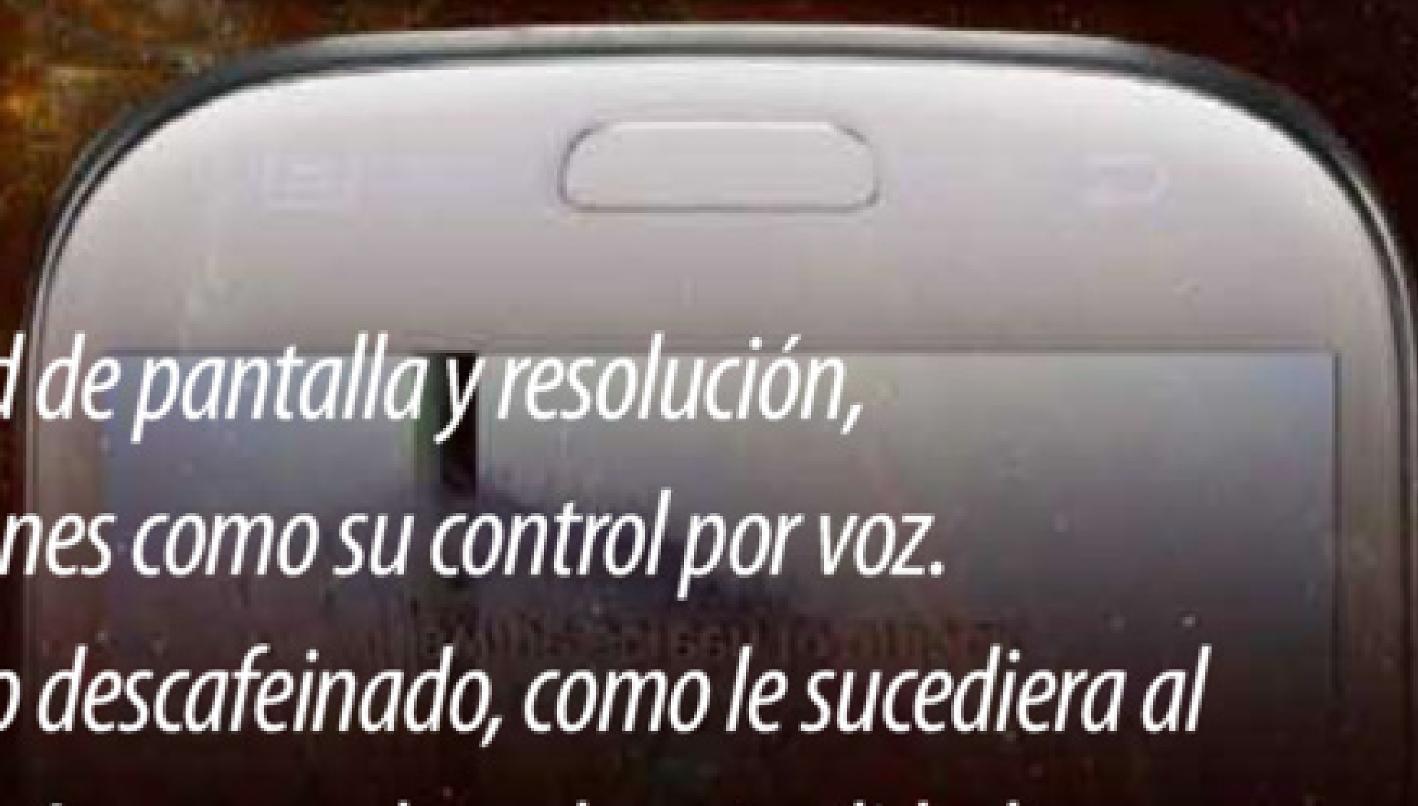


Samsung Galaxy SIII

Por Alfonso Casas,
alfonso.casas@idg.es



Sus líneas suaves y redondeadas, junto a su ligereza de 133 gramos, harán que te olvides del gran tamaño de su pantalla de 4,8 pulgadas a la hora de llevarlo en el bolsillo.



La nueva generación Galaxy vuelve a sorprender por calidad de pantalla y resolución, rendimiento espectacular, autonomía, e interesantes funciones como su control por voz. Aunque para algunos usuarios sea un lanzamiento un tanto descafeinado, como le sucediera al iPhone 4S, nadie duda de que sea el smartphone Android más avanzado en la actualidad.

Un androide llegado de otra Galaxia!

HEMOS OBSERVADO UN gran esmero por parte de Samsung en la puesta en escena de su nuevo buque insignia de teléfono smartphone, y aunque incluye novedades destacables tanto en prestaciones como en funcionalidad, apreciamos cierta sensación de continuidad de la saga Galaxy, sin que llegue a suponer un salto significativo en lo que respecta a diseño y evolución de su especie. Digamos que una sensación similar a la llegada del iPhone 4S cuando todo el mundo esperaba el iPhone 5, aunque en esta ocasión, el hardware incrementa sus posibilidades, pero con soluciones habituales que actualmente se encuentran presentes de uno u otro modo en el mercado.

Diseño

A efectos de manejo, su pantalla ha crecido considerablemente en pulgadas, pero sin que sea un impedimento para llevar el móvil en el bolsillo o manejarlo cómodamente con la mano. Esto sin duda obligará a su competidor Apple a reconsiderar el tamaño actual de la pantalla de sus iPhone, que puede resultar un tanto pequeña para visualizar determinados contenidos. La carcasa posterior sigue siendo de plástico, pero bastante resistente y con posibilidad de acceder a la batería, a diferencia del One X de HTC, que opta por embeber la batería en el dispositivo e impedir su extracción. El tamaño de la misma es de 2100 mAh, de gran capacidad para poder garantizar autonomía en un terminal con un consumo de batería extra debido a su gran pantalla. No tendrás que retirarla para introducir la tarjeta micro SIM, o la correspondiente a la memoria micro SD. Así pues, físicamente el terminal es ligero y cómodo para transportar, con protección Gorilla Glass 2 en su pantalla para evitar roturas a la primera de cambio.

A efectos de tecnología no le falta de nada al Galaxy S3 con su pantalla de 4,7 pulgadas de tipo HD Super AMOLED, con la que podrás visualizar los contenidos a resoluciones de 1.280 x 720 píxeles. Su densidad de píxeles es de 306, todavía por debajo de los 326 puntos por pulgada de la pantalla Retina del iPhone 4S de diagonal inferior. Así pues, Samsung incrementa el tamaño de la pantalla del nuevo Galaxy acercándose al tamaño de su Galaxy Note, pero manteniendo un formato de dispositivo más acorde para llevar a diario en el bolsillo. Sin ir más lejos, la nitidez a la hora de reproducir vídeos es asombrosa, aunque en ocasiones los colores presentan cierto aspecto de saturación, especialmente los tonos de colores más vivos. Reproduciendo el mismo vídeo en el Galaxy S III y en el One X, con ambas pantallas con el brillo al máximo, comprobamos como la viveza de los colores tienen mayor brío en el Samsung, fruto de su panel Super AMOLED. También puede ser debido a que el One X de HTC implementa protección Gorilla Glass 2, garantizando protección, pero disminuyendo ligeramente el contrate de las imágenes.

Rendimiento inigualable

Como decíamos, a nivel de prestaciones, sus componentes son imbatibles a día de hoy. Samsung empaqueta un procesador Exynos 4 de cuatro núcleos en el Galaxy S III, acompañado de 1 GB de memoria RAM, la misma que lleva el HTC One X y el doble que la del iPhone 4S. De cara al almacenamiento, es posible encontrarlo con 16 y 32 GB, aunque Samsung ha prometido modelos de 64 GB. Cuenta con la ventaja de disponer de ranura microSD para incrementar esta cantidad, a diferencia de otros modelos tope de gama como el One X de HTC que no contempla esta opción. Los gráficos están acelerados por medio del Mali 400, que compite con las prestaciones del Tegra 3, y realmente permitió que obtuviésemos rendimientos superiores. Dicho esto, utilizamos los benchmark habituales que se ejecutan bajo Android, con los que obtuvimos puntuaciones superiores en todos ellos frente al HTC One X, el segundo modelo más rápido que hemos analizado en nuestra revista. Las diferencias de ambos (el analizado y el HTC), con respecto al resto son significativas. Esta claro que los cuatro núcleos de procesador a 1,5 GHz marca un antes y un después en el apartado de móviles.

El Galaxy S III dispone de chip Mali 400, y en la medición de fps con la simulación de juegos conseguimos resultados muy superiores, de 59 fps frente a los 48 fps obtenidos con el One X, utilizando entre otros el test de GL Benchmark 2.1. Abriendo páginas web, el Galaxy S III también demuestra ser especialmente ágil, superando considerablemente al rendimiento del One X, con valores de 1735 frente a los 1583 del Galaxy S III.

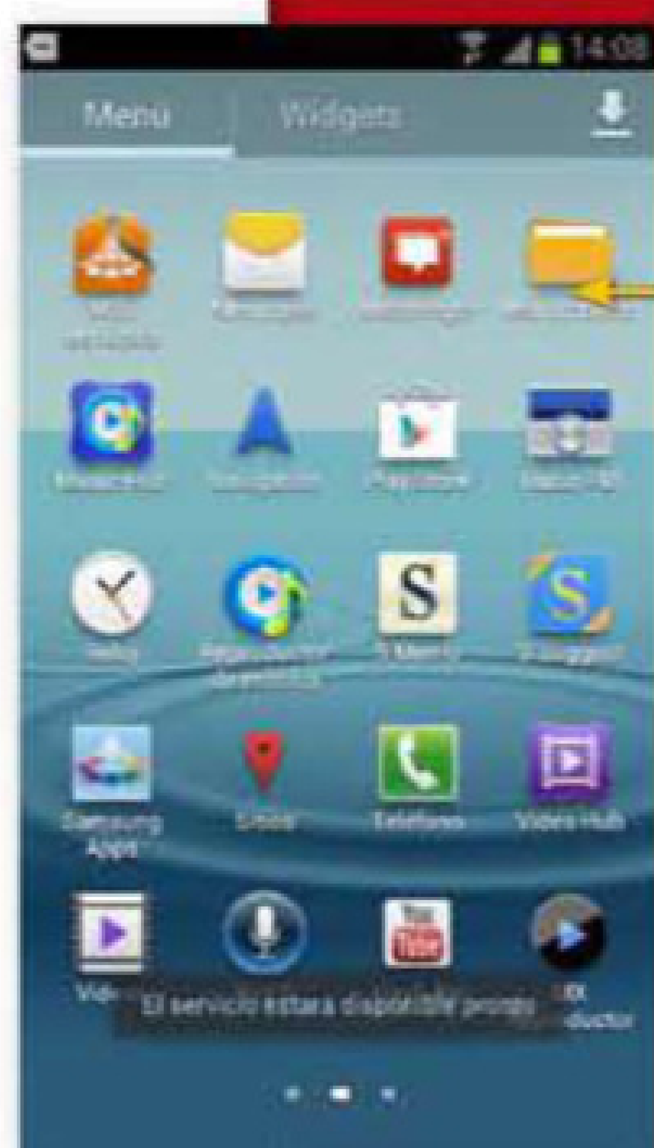


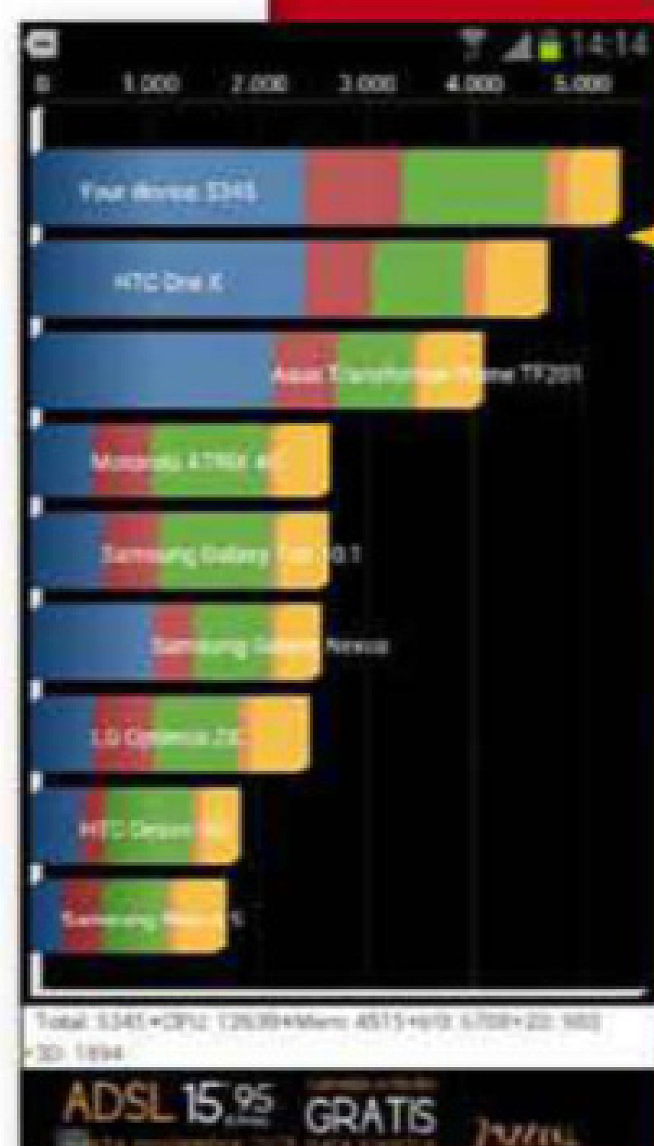
Su pantalla Super AMOLED con protección Gorilla Glass 2 garantizan unos amplios ángulos de visualización, además de la mayor resistencia a golpes y arañazos.

Viajemos por su interfaz...









■ ***WIDGETS Y ACCESOS DIRECTOS.*** Con Android 4 podemos manejar un mayor número de widgets y accesos directos. No obstante, el One X de HTC nos sorprendió gratamente por su mayor personalización de la misma.

■ ***DESBLOQUEO DE PANTALLA.*** Podremos acceder de forma directa desde la pantalla de bloqueo del Galaxy S3 a las aplicaciones que más nos interesen, como pueda ser lanzar su cámara o habilitar el modo llamada.

■ ***NAVEGADOR.*** El navegador Web no redimensiona el texto al hacer zoom sobre determinadas zonas de la pantalla, de forma que pueda facilitarnos su lectura ampliando el tamaño de letra de los textos. Es algo que otros smartphone resuelven de manera encomiable.

■ ***MUSIC HUB.*** Durante nuestro período de pruebas intentamos acceder en diversas ocasiones al servicio de música Music Hub sin éxito. Samsung lo habilitará en breve, con acceso a una mezcla de audio y radio que garantiza música a todas horas.

■ ***PODEMOS HABILITAR EL MANEJO POR VOZ DEL TERMINAL "VOZ S" DENTRO DE AJUSTES.*** A partir de entonces, basta con pulsar dos veces la tecla de inicio del terminal para que el Galaxy S3 comience a escuchar.

■ ***MODO DE CÁMARA.*** Es posible capturar fotos en modo ráfaga para elegir entre todas ellas la más adecuada. De esta forma no nos perderemos detalle alguno.

■ ***BENCHMARK.*** Utilizamos varias aplicaciones benchmark disponibles en Android Market para comprobar su rendimiento frente a los competidores. Sus cuatro núcleos de procesador y la GPU gráfica demuestran que es el terminal más potente en todos los ámbitos.

■ ***EXPERIENCIA DE TABLET.*** Prueba a consultar tu correo electrónico en una pantalla de estas dimensiones. Con permiso de los dispositivos tablet, es toda una experiencia en lo que a área de visualización se refiere.

■ ***ASPECTO VISUAL.*** Los accesos directos y los Widgets en el Galaxy S3 han mejorado con la llegada de Android 4. Además, siempre podrás personalizar los fondos de pantalla con imágenes tuyas.

■ ***TECLADO VIRTUAL.*** Prueba a escribir utilizando el teclado virtual que se despliega cuando el terminal se encuentra en posición horizontal. El tamaño y ubicación de las teclas es mejorable, algo en lo que el HTC One X consigue superar al Galaxy S3, según nuestro parecer.



■ ***FACILIDAD DE USO.*** De cara a los usuarios más nóveles, el Galaxy S3 despliega toda una serie de asistentes y recomendaciones para mejorar la interacción con el dispositivo.

■ ***SOFTWARE DE SERIE.*** Algunas aplicaciones incluidas de serie son realmente funcionales. Con S Memo podremos dibujar a mano alzada e introducir notas y mensajes de texto en pantalla. Es algo heredado de su modelo Galaxy Note.

■ ***CONECTIVIDAD.*** Además de All-Share Play para poder compartir visualizar contenidos en otros dispositivos, el terminal incluye tecnología NFC y S Beam, con lo que podremos intercambiar imágenes o enlaces web al acercar un terminal a otro compatible.

■ ***SAMSUNG MANTIENE EL SINTONIZADOR DE RADIO FM EN SU NUEVO GALAXY S3,*** además de proporcionar un servicio de música Music Hub que durante nuestras pruebas todavía no había entrado en funcionamiento.



■ ***MULTITAREA.*** En base al procesador de cuatro núcleos del Galaxy S3, la ejecución de aplicaciones en segundo plano, o el despliegue del motor multitarea, resulta tremendamente rápido. Mantén pulsado el botón de retroceso durante unos instantes y accederás a una vista de ventana como la que te mostramos.

■ ***CAPTURAS DE PANTALLA.*** De cara a los desarrolladores o usuarios avanzados que quieran realizar capturas de pantalla de su terminal, decirles que por fin Samsung ha simplificado el proceso. Basta con desplazar nuestro puño por la pantalla de izquierda a derecha para obtener una respuesta del terminal.

Autonomía

A efectos de autonomía, Samsung ha desplegado todo tipo de trucos para prolongar la vida útil de la batería. El modo "Smart Stay" es uno de los más ingeniosos, ya que utiliza la cámara frontal para detectar si estamos mirando al terminal. Cuando después de un tiempo programable dejamos de mirar, el terminal lo detecta para oscurecerse y pasar a su desactivación de forma natural. Podemos establecer los tiempos de espera en favor de obtener una mayor autonomía. En cualquier caso, nuestras pruebas de reproducción de vídeo de forma continuada con el brillo de la pantalla fijado a su nivel máximo nos otorgó unos excelentes tiempos de 7 horas y 5 minutos, superando a cualquier otro terminal con pantalla de dimensiones similares. El Galaxy S II ya nos sorprendió en su día con una autonomía de 8 horas y 15 minutos, aunque evidentemente su pantalla es inferior de 4,3 pulgadas.

También nos gustó el hecho de que el Galaxy S3 no se caliente durante su uso, como suele sucederles a otros modelos cuando hacemos un uso excesivo del mismo, especialmente si utilizamos la conectividad Wifi o 3G para el streaming de vídeo. Samsung consigue mantener los componentes a la temperatura adecuada.

GALAXY S III
Lo mejor: Rendimiento y calidad de visualización. Autonomía.
Lo peor: Sin salida micro HDMI. Navegación web.
Fabricante: Samsung
Web: **www.samsung.es**
Precio: 650 EUR.

Uso y manejo

No obstante, no es velocidad todo lo que reluce. El usuario habitual de un smartphone también valora muy positivamente otros aspectos como la usabilidad de la interfaz, la respuesta ágil, y la gestión y duración de batería. En la mayoría de los aspectos puntúa con nota sobresaliente, pero al compararlo con otros modelos tope de gama, encontramos ciertos detalles mejorables por parte del rey de la corona de smartphones. Por ejemplo, la capa de personalización del One X con HTC Sense no es mejorada por el Galaxy S3. Ambos ofrecen la posibilidad de lanzar aplicaciones desde la pantalla de desbloqueo del terminal, sin tener que desbloquear por completo el teléfono y accediendo a la función deseada. Sin embargo, los fondos y widgets que despliega el One X no tienen competidor. En las sesiones de navegación web, las páginas en el Galaxy S3 se abren a una velocidad de vértigo, mucho antes de lo que lo hace el One X o el iPhone. Sin embargo, en su contra hay que decir que al hacer doble clic sobre una zona de la pantalla para aplicar zoom, el Galaxy S3 no redimensiona el texto como hacen otros, con lo que impide su lectura y compresión del texto. Pellizca para hacer zoom nuevamente y el texto se mantendrá en su lugar sin redimensionarse para facilitar su lectura. Tampoco el nivel de blancos en determinadas situaciones como el de páginas web parece el más adecuado en el Galaxy S3.

Otra faceta a mejorar es el tipo de teclado desplegado en el Galaxy S3. Con Android 4.0 se ha mejorado, pero no aprovecha toda el área de visualización de pantalla como lo hace el One X de HTC, por ejemplo, ofreciendo unas teclas virtuales mucho más grandes y cómodas de manejar. Ambos modelos probados contaban con la misma versión de firmware, Android 4.0.3.

Vídeo, fotos y voz

La calidad de 8 megapíxeles permite capturar fotos de gran calidad, además de que Samsung ha implementado el modo ráfaga con el que nosotros conseguimos capturar hasta 20 instantáneas a una media de 3,3 fps, con el fin de poder elegir la que nos resulte más apropiada. Su sensor está metido en el cuerpo del terminal en mejor medida que lo hace el One X de HTC, que sobresale del mismo, y el Flash LED es individual para ayudar en condiciones de baja luminosidad. Esto evita que pueda rayarse la lente con facilidad al dejarlo simplemente encima de cualquier mesa. Capturando vídeo es ágil y podremos manejar calidad Full HD, con posibilidad de recortar las secuencias a un primer nivel, pero no incluye el mismo número de herramientas y funciones que contiene el One X en la post-producción, con el que podrás de forma sencilla incluso crear tu película de vídeo y grabarla en diferentes formatos de salida.

El control mediante S Voice permite al igual que los televisores de la firma coreana un control básico del mismo, con el que podrás despertar al terminal por voz, contestar a llamadas, manejar el volumen, dictar mensajes de voz, o buscar alguna ubicación. Ésta última es la mejor nos funcionó, interpretando direcciones de Google Maps. Es tan sólo el inicio y puede resultar efectivo para determinadas situaciones. Habrá que esperar al desarrollo de aplicaciones que verdaderamente nos ofrezcan una nueva experiencia de manejo por voz de los móviles. Por el momento, no supone una gran ventaja a efectos prácticos.



***Otro aliciente del Galaxy S III es su software ofrecido de serie.** El DropBox precargado te permitirá crear una cuenta para almacenar hasta 50 GB durante un período de 2 años.*

Conclusión

A modo de conclusión, el Galaxy S3 es el Smartphone Android más potente que puedes encontrar en el mercado, tanto de rendimiento como de autonomía. Su carcasa puede que no sea de las más llamativas si lo comparamos con el One X de HTC, o el diseño cuidado de los Lumia tope de gama. Sin embargo, a cambio tienes la ventaja de poder acceder a su batería, así como ampliar su memoria con una tarjeta micro SD. La elasticidad de su tapa posterior está pensada para absorber los golpes e impedir que pueda romperse a la primera de cambio. Completan su gran plantel de características la conectividad mediante S Beam para compartir contenidos con otros teléfonos con solo acercar el terminal, así como el soporte de la tecnología NFC. La capa de personalización UI de Samsung estamos seguros que mejorará con el tiempo y se pondrá a la altura del terminal, y por añadir algún pero, tan sólo echamos en falta la inclusión de una salida tipo micro HDMI que nos permite conectar el terminal a una gran pantalla de visualización. No obstante, siempre podrás recurrir a AllShare Play para transmitir contenidos por DLNA o WiFi Direct.

GALAXY S III: CARACTERÍSTICAS

PROCESADOR	Exynos Quad Core a 1,5 GHz
SISTEMA GRÁFICO	Mali 400MP
TAMAÑO DE PANTALLA	4,8"
PANEL	Super AMOLED
RESOLUCIÓN	1.280 x 720
DENSIDAD DE PÍXELES	312 ppp
CRISTAL	Corning Gorilla Glass 2
MEMORIA	16 GB
CONEXIONES	Micro USB
SISTEMA OPERATIVO	Android 4.0.3
CÁMARAS	8 MP trasera/ 1,9 MP frontal
TARJETA MICRO SD	Si
SIM	Micro SIM
OTROS	DLNA, Bluetooh 4.0 y NFC
BATERIA	2.100 mAh
DIMENSIONES (MM)	136 x 70 x 8,6
PESO (GRAMOS)	133
SISTEMA OPERATIVO	Android 4.0.3
RESULTADOS PRUEBAS	
ANTUTU BENCH 2.8	12.211
QUADRANT	5.373
GLBENCHMARK 2.1 EGYPT	6.627/ 59 fps
AUTONOMÍA CON VÍDEO	7h 5m

ALFONSO CASAS (**alfonso.casa@idg.es**) es redactor de PC World y colaborador de iPhoneWorld.

POR FERNANDO GARCÍA
(fgarcia@idg.es)

Manejar archivos y gestionar tu nube

PREGUNTA DEL LECTOR

Leer ePub protegidos en el iPad

Pregunta. Recientemente he comprado un libro digital en una tienda electrónica en línea que no es la de Apple. En la página indica que es un formato ePub compatible con la mayoría de los lectores electrónicos pero no indica nada del iPad. ¿Es posible usarlo con este dispositivo?.

Ana P.



Respuesta. Aunque no está soportado por la aplicación iBooks, si es posible leer un libro electrónico ePub protegido, que son los que venden estas librerías digitales. Para ello tienes que seguir los siguientes pasos:

En primer lugar tienes que conectarte a la página **http://www.adobe.com/products/digitaleditions/**

Descarga e instala el software Digital Editions que está disponible para Mac y Windows entre otras plataformas.

Si no tienes una cuenta en este servicio creala a continuación de forma gratuita en la página **https://www.adobe.com/cfusion/membership/index.cfm** y recuerda el nombre de usuario y la contraseña.

Arranca el programa Digital Editions y cuando te pide que lo autorices introduce el nombre de usuario y contraseña que has creado.



Ya puedes comprar el libro en tu tienda digital desde tu ordenador.

El archivo que te bajas puede ser un ePub pero normalmente tendrá la extensión .acsm

Arrástra dicho archivo encima del programa Digital Editions de Adobe. Esto hará que se descargue el archivo ePub y puedes empezar a leerlo en tu ordenador.

Para leerlo en el iPad o en el iPhone tienes que descargarte e instalar la aplicación gratuita Bluefire Reader (**http://tinyurl.com/7r4png8**).

Instálala y arráncala.

La primera vez que arranques el programa te aparecerá un diálogo solicitando que autorices el dispositivo. Pulsa el botón Authorize.(**1**)

Introduce los datos del usuario y contraseña que has creado previamente.

Los ePub que se han descargado con Digital Editions en tu ordenador se guardan en el Mac dentro de la carpeta Documentos de cada usuario en una carpeta llamada Digital Editions. En Windows es la carpeta Digital Editions dentro de Mis Documentos.

Abre esta carpeta y localiza el libro con la extensión epub.

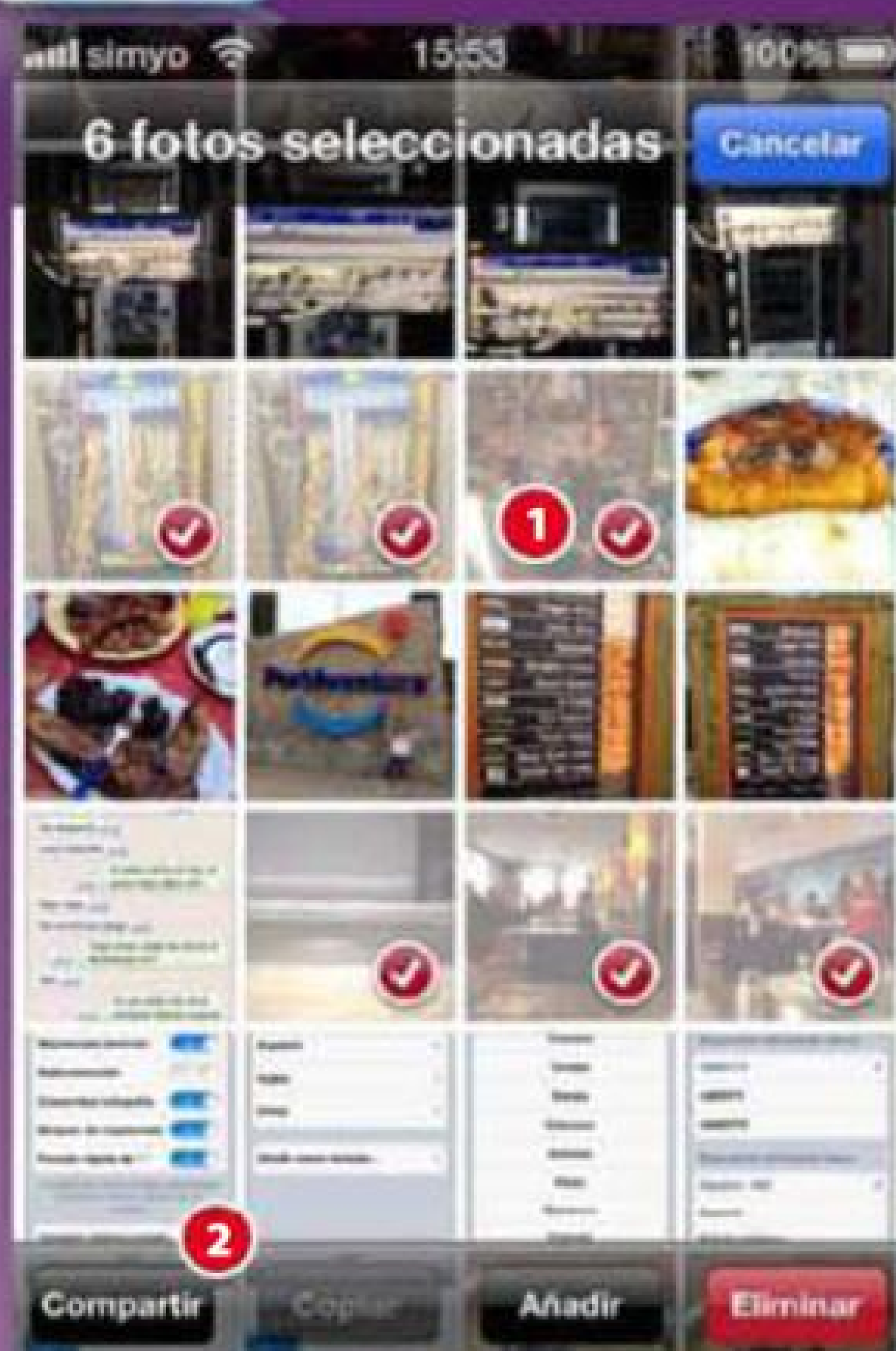
Conecta el iPhone o iPad al ordenador y en iTunes selecciónalo y pulsa en Aplicaciones. (**2**)

Muévete a la parte inferior del panel y en el apartado Compartir archivos (**3**) selecciona el programa BlueFire Reader (**4**) y arrastra el archivo desde la carpeta Digital Editions al panel de iTunes. (**5**)

Una vez copiado puedes arrancar el programa BlueFire Reader en el iPad o iPhone. Te aparecerá el libro y es posible que tenga el símbolo de prohibido, pero pulsando sobre él el programa lo autorizará y lo abrirá para que puedas leerlo.



Enviar varias fotos por correo



Enviar una foto que tengamos en el iPhone, iPod touch o iPad por correo es sencillo: abrimos la aplicación Álbum, seleccionamos la foto para verla y usamos el botón de exportar que aparece en la parte inferior de la pantalla para enviarla por correo.

También es posible enviar varias fotos en un sólo mensaje:

- Abre el álbum que contiene las fotos a compartir, normalmente Carrete, pero puede ser otro álbum que tengas en tu dispositivo.
- Cuando veas la retícula con miniaturas de todas las fotos pulsa en el botón de exportar (un cuadrado con una flecha que sale) que aparece en la parte superior derecha.
- A continuación selecciona todas las fotos que quieres enviar, aparece una marca de comprobación (1) en cada una de ellas.
- Una vez elegidas todos pulsa en el botón Compartir (2).
- Aparecen tres opciones: enviar por correo, como mensaje e imprimir. Elige la primera.
- Se abrirá un mensaje de correo conteniendo todas las fotografías. Completa los datos de destinatario y tema y dale al botón de Enviar.
- Antes de enviar el mensaje aparece un panel preguntando el tamaño y calidad de las fotos que se envían con el tamaño que ocuparán (3) en total según cada opción.

Ten en cuenta que si eliges el tamaño real el correo ocupará mucho espacio y puedes tener problemas para enviarlo (sobre todo si lo haces por 3G) y el receptor puede tener limitaciones en su buzón.



CONFIGURAR OTROS MANDOS CON APPLE TV



Si te has comprado un Apple TV, el último modelo o el anterior con el mismo aspecto físico de caja negra, sabes que incluye un mando plateado, pero por su pequeño tamaño es posible que este mando tienda a perderse.

Si quieres guardarlo para evitar tener que comprar otro el dispositivo permite usar casi cualquier otro mando que tengamos en casa realizando una sencilla configuración. No todos los mandos valen, pero si la mayoría y puedes utilizar los mandos que incluyen muchas televisiones actualmente con botones para controlar el DVD o Blue-Ray aunque no tengamos ese dispositivo y por tanto los botones del mando sean totalmente inútiles.

Incluso es posible reutilizar un mando antiguo, por ejemplo el de aquel vídeo que dejó de funcionar, y que suelen tener unos botones más resistentes que los mandos actuales.

Para configurar un nuevo mando selecciona el Apple TV en tu televisión y con el mando de Apple desplázate al botón Ajustes. En la lista de opciones que aparece elige General y en el siguiente listado Mandos a distancia.

En esta pantalla tienes que elegir Enlazar mando a distancia.

A continuación tienes que apuntar el otro mando hacia el Apple TV y pulsar los seis botones del nuevo mando correspondientes a las flechas del círculo, el botón Menú y Select.

Una vez acabado, el dispositivo te permite seleccionar una serie de botones adicionales, si los tiene el nuevo mando, que corresponden a Reproducción, Pausa, Avance rápido, Retroceso rápido, saltar a siguiente y Retroceder a anterior.

Una vez configurados estos botones puedes guardar el mando de Apple y usar el que acabas de configurar.

ABRIR LOS VÍDEOS DE YOUTUBE EN SU WEB



El iPhone e iPad disponen de una aplicación específica para buscar y ver vídeos de YouTube pero este programa no ha sido actualizado prácticamente desde su lanzamiento y en la actualidad la versión de YouTube para móviles (**http://m.youtube.com/**) funciona bastante mejor que esta aplicación nativa.

Para usarla directamente podemos abrir esa página en Safari y manejarla como usamos YouTube en el ordenador. El problema es que cuando pulsamos en un enlace a YouTube en otra página de Safari o en cualquier otra aplicación, por ejemplo Twitter, el programa que se abre es YouTube y no Safari.

Si quieres utilizar la versión móvil de YouTube tienes que abrir el programa Ajustes en tu iPhone, iPod touch o iPad, entran en el apartado General y pulsar en el botón Restricciones.

En el panel que aparece pulsar el botón superior Activar restricciones y a continuación el iPhone te pedirá crees un código de cuatro números. Es importante que lo recuerdes ya que si luego quieres hacer cambios en este apartado lo tendrás que volver a introducir.

Una vez que has introducido ese código por duplicado verás una gran lista de aplicaciones y opciones y por defecto el botón situado al lado de los programas está activado. Simplemente tienes que pulsar en el botón al lado de YouTube para desactivarlo.

A partir de ese momento los vídeos de YouTube los verás en Safari y no en el programa YouTube, que además habrá desaparecido de los iconos de aplicaciones.



Recalcular el espacio ocupado por iCloud

Los usuarios que han creado una cuenta gratuita de iCloud tienen a su disposición 5 GB de espacio, que se agota antes de lo que creemos. Si tienes una cuenta iCloud, gratuita o de pago, para ver cuanto tienes ocupado haz esto:



- Abre el programa Ajustes en tu iPhone o iPad
- Pulsa el icono iCloud y en el panel que aparece descender a la parte inferior y pulsar en Almacenamiento y copia.
- En la siguiente pantalla te aparecerá todo el espacio que tienes disponible, 5 Gigabytes en el caso de las cuentas gratuitas, y el utilizado.
- Pulsando el botón Gestionar almacenamiento (1) se abre otro panel que muestra todos los dispositivos que tienen configurada la copia de seguridad a iCloud (2) y lo que ocupa cada uno.



- Pulsando en uno de ellos se abre un nuevo panel y muestra cuando se hizo la última copia (3) y lo que ocupó.
- Además la parte inferior de este panel muestra cada una las aplicaciones, (4) si se hace copia a iCloud de sus datos –si el botón está activo– y cuando ocupará.

El problema puede surgir si estos datos crecen mucho y aparece un aviso indicando que no hay espacio suficiente en iCloud.

En ese caso tienes que venir a este panel, descubrir que aplicaciones son las que ocupan más espacio y o bien desactivar su copia o procurar reducir su tamaño.

Por ejemplo para el carrete, uno de los que más espacio suele ocupar, hay que ir al álbum de fotos y eliminar todas las imágenes y sobre todo vídeos que no sean de interés.

El problema es que después de este adelgazamiento no siempre el programa Ajustes se entera y sigue mostrando la ocupación inicial y apareciendo el aviso de que no tienes espacio suficiente en iCloud.

Para solucionarlo:

- En el último panel que hemos comentado busca la aplicación que has adelgazado u apaga el botón de copia en iCloud.
- Te aparecerá un diálogo indicando que esta operación desactivará la copia de los datos de esta aplicación y los borrara de iCloud.
- NO pulses el botón Desactivar y eliminar, sino el botón Cancelar que hay debajo.

Esta operación mantiene la copia en iCloud de este programa pero obliga a Ajustes a recalcular el espacio que ocupa y solucionará el problema.





Cuando añades el crédito de una tarjeta de regalo a iTunes, ese crédito aparece debajo de tu nombre en la esquina superior izquierda cuando pulsas en iTunes Store.

CANJEAR TARJETAS REGALO

Pregunta. Me han regalado una tarjeta regalo de la tienda iTunes y no se como utilizarla, además tampoco se si voy a querer ese dinero para comprar programas para el iPhone, música o películas. ¿Que hago?.

Javier R.

Respuesta. En primer lugar cuando añades crédito a tu cuenta iTunes lo puedes utilizar para comprar cualquier producto: canciones, películas, aplicaciones o libros y no hay que decidirlo por anticipado.

Las tarjetas tienen un código que es el que se utiliza para recargar.

Una vez conectado con tu cuenta (en números anteriores hemos explicado como crear una cuenta sin dar los datos de la tarjeta si la necesitas) en iTunes pulsa sobre iTunes Store en la columna izquierda.

Muévete a la parte inferior y en el apartado Gestionar pulsa en Canjear.

Aparecerá una pantalla en la que puedes introducir el código que viene en la tarjeta y una vez escrito y pulsado el botón Canjear tendrás ese importe en tu cuenta iTunes. iP



Ver la información completa de una canción

Al movernos por una lista de canciones en el reproductor de música del iPhone o iPod touch se muestra el título, disco y autor, pero si alguno de estos elementos es muy largo, no se ve completamente..

En iOS 5 o posterior, si pulsas y mantienes el dedo pulsado sobre la canción, aparece un "bocadillo" que muestra la información completa de esta canción.



D-Link DCS-942L





Cámara de seguridad Wi-FI

POR JAVIER RODRÍGUEZ

Seguramente que en más de una ocasión te hayas planteado la necesidad de usar cámaras de seguridad en tu domicilio, oficina o local, y probablemente lo primero que hayas pensado es en lo costoso de los equipos además de la necesidad de contar con unos conocimientos técnicos elevados. Si es así, la buena noticia es que con el producto que analizamos en este primer contacto todos los conocimientos técnicos que necesitarás serán los equivalentes a abrir el navegador y seguir unas cuantas instrucciones en pantalla propuestas por el software de gestión de esta cámara de D-Link (aunque en inglés, eso sí).

Y si lo que te preguntas es en qué se diferencia este modelo del resto de los productos disponibles por parte del fabricante, entonces te diremos que se trata de un conjunto de características de lo más completo. Comparte con otros modelos anteriores la capacidad de conexión inalámbrica Wi-Fi 802.11n que te permitirá utilizar la cámara desde cualquier lugar que tenga un zócalo de alimentación relativamente próximo (gracias al generoso cable de alimentación que se suministra junto con el producto), utilizando para ello la conexión facilitada por el router Wi-Fi que probablemente ya estés utilizando en tu conexión ADSL o de banda ancha, además de un anillo de leds infrarrojos que facilitan la detección de movimiento y grabación nocturna (con una iluminación mínima de 1 lux), y el micrófono mediante el cual podremos captar también el sonido de la estancia.

Lo que mejora sobre anteriores opciones es que en su parte posterior no sólo se incluye el conector RJ-45 sobre el que deberemos utilizar el cable Ethernet suministrado por el fabricante, y que provee la conexión que nos permitirá realizar la configuración inicial o adicionalmente también el uso de la cámara de forma cableada, sino que aquí también se encuentra una toma adicional sobre la que podremos conectar un altavoz y por el cual podremos reproducir sonido de forma remota (por ejemplo después de que hayamos recibido un aviso por la detección de movimiento).



Otra diferencia fundamental es que en el costado se incluye una ranura sobre la que podremos insertar la tarjeta Micro SD suministrada de modo que la cámara pueda grabar sobre ella las imágenes y vídeos resultantes de la detección de movimiento o realizados con unos intervalos determinados; aunque en nuestra opinión sólo supone una opción atractiva para usos muy específicos del producto y no en el caso de que la queramos utilizar para tareas de vigilancia.

Lo que no encontrarás en la caja del producto es el software preciso para utilizar la cámara si bien esto es algo que puedes obtener desde el sitio web del

fabricante, ya sea para su configuración desde un equipo Windows u OS X.

Como parte del proceso de configuración inicial, se facilitará una contraseña de acceso y también podremos dar de alta la cámara en el servicio gratuito mydlink.com proporcionado por el fabricante para sus usuarios, y cuyo objeto es el de permitirnos el acceso a la visualización en directo de las imágenes recogidas por la cámara desde cualquier parte del mundo desde la que dispongamos de una conexión a Internet, ya sea utilizando el navegador web o, de un modo mucho más cómodo, utilizando la aplicación gratuita MyDlink Lite que podemos descargar desde la App Store a nuestro iPhone o iPad.

Configuración de la cámara

Una vez que se ha completado el proceso de configuración inicial, el resto de capacidades de configuración avanzada están accesibles mediante el navegador. De entre las más destacables, aquí es donde podremos activar la característica de detección de movimiento para la cámara, marcando para ello tantas áreas activas como deseemos y que producirán un evento como respuesta a la variación de la imagen. Por ejemplo, podemos limitarnos a configurar que se nos envíe un mensaje a la cuenta de correo electrónico indicada o bien realizar acciones más avanzadas como la grabación y copiado de una película de vídeo (compatible MPEG-4) sobre un servidor FTP que también deberemos de configurar y que supone una de las funciones más recomendables. En este sentido, el software de configuración también nos permite indicar el umbral de sensibilidad para que las áreas activas consideren las variaciones en la imagen como movimiento; además de los ajustes propios que inciden en la calidad de la imagen, desde la resolución hasta el brillo, pasando por el contraste, saturación o incluso el tipo de iluminación de la estancia en la que vayamos a utilizarla, o bien el funcionamiento en color o blanco y negro.



***Una cámara completa.** No sólo por su posible instalación mural y el codo que te permitirá acomodar el encuadre a tus necesidades, o por el anillo de diodos infrarrojos para su funcionamiento en plena oscuridad hasta una distancia máxima de 15 metros, sino también por su funcionamiento inalámbrico, la capacidad de grabar el vídeo captado sobre la tarjeta Micro SD suministrada y el excelente software de configuración.*

Vídeo

Uno de los aspectos más interesantes en la configuración del audio y vídeo es la capacidad de utilizar un total de cuatro perfiles diferentes que posteriormente podremos elegir en las diferentes opciones de grabación de vídeo; y si bien el cuarto perfil es el que está reservado para el acceso desde dispositivos móviles, en el resto podremos configurar la resolución (con un máximo de 640 x 480 píxeles), frecuencia de fotogramas por segundo y tipo de codificación del vídeo (H.264, MPEG o JPEG) a nuestro gusto, detallando incluso el ancho de banda que deseamos consumir, desde los 62 Kbps hasta los 2 Mbps. En definitiva, un grado de flexibilidad digno de destacar.

Por último, dentro del apartado de Mantenimiento es donde podremos acceder a la opción que nos facilita la actualización del software de la cámara, de modo que a medida que el fabricante resuelva problemas o añada nuevas funcionalidades sólo tendremos que descargar y subir el archivo hacia la cámara a través del navegador.



***Configuración flexible.** Puedes crear hasta cuatro perfiles diferentes combinando tipo de codificación para el vídeo, resolución e incluso ancho de banda; y además de facilitarte la previsualización en tiempo real, también podrás realizar otras tareas avanzadas como marcar las áreas de detección de movimiento y la acción que se llevará a cabo en consecuencia: desde el envío de un mensaje de correo electrónico con las imágenes capturadas o el envío por FTP al servidor que indiques del fragmento de vídeo capturado (opción recomendable).*

La cámara, en el bolsillo

Con la cámara configurada y ya en funcionamiento puedes acceder a ella en cualquier momento utilizando el software gratuito para iOS. Las opciones incluidas te permitirán ver la imagen en vivo utilizando tanto la conexión 3G como Wi-Fi del iPhone o iPad, además de capturar una instantánea, activar/desactivar la recepción del audio y seleccionar el nivel de "zoom" de la cámara, si bien esto se limitará a ampliar la parte central de la imagen.

Conclusiones

Si lo ves simplemente como una cámara quizá pienses que no se trata de un producto económico; sin embargo has de tener en cuenta que en realidad se trata de un pequeño ordenador que cuenta con una cámara y que te ofrece las funciones necesarias para contar con un elemento de seguridad adicional y a la que siempre podrás acceder con solo sacar el iPhone del bolsillo y hacer tap sobre el icono de la aplicación gratuita de D-Link. iP

D-LINK DCS-942L

Calificación: ★★★★★ 9,0

Lo mejor: Calidad. Opciones disponibles y flexibilidad de configuración. Posibilidad de grabar hasta 7 días de vídeo en la tarjeta Micro SD incluida.

Lo peor: No se ha encontrado.

Fabricante: D-Link

Distribuidor: D-Link Iberia.

Web: **www.dlink.es**

Precio: 179 EUR

Apogee Jam

Interfaz de guitarra eléctrica para iPhone, iPad y Mac

POR FERNANDO GARCÍA



Con Jam podemos conectar nuestra guitarra eléctrica al iPad o iPhone y usarla con un gran número de aplicaciones como GarageBand de Apple.

Existen en el mercado varios adaptadores que permiten conectar la guitarra eléctrica al iPhone e iPad para procesar y grabar el sonido. Todos ellos utilizan el conector del micrófono de estos dispositivos y disponen de un conector de jack para guitarra eléctrica y de una salida de auriculares.

Aunque estos dispositivos funcionan bien, están supeditados a la calidad de la entrada de micrófono del iPhone o del iPad, limitando la calidad y fidelidad del sonido.

Apogee ha optado por una solución más compleja y cara pero de mayor calidad. El adaptador Jam no se conecta a la entrada de micrófono sino que en su parte inferior tiene un conector al que enchufamos un cable que se incluye en la caja y que tiene un conector Dock para conectarlo a nuestro iPhone o iPad. El adaptador se alimenta del propio iPhone o iPad e incluye un preamplificador que permite obtener gran calidad de la guitarra al disponer de sus propios conversores a 44,1 y 48 kHz (las versiones antiguas de este dispositivo necesitan una actualización de firmware para poder utilizar la conversión a 48 kHz).

En la caja se incluye el conversor propiamente dicho, de unas dimensiones algo más grandes que las de un mechero desechable, y que tiene dos conectores: en un lado tenemos el jack estándar para el cable de la guitarra o del bajo eléctrico y en el otro un conector no estándar en el que se pueden conectar alguno de los dos cables que también se incluyen en la caja. El primero permite la conexión al conector Dock del iPhone e iPad y el segundo cable tiene un conector USB.

Para usarlo con el iPhone o iPad sólo tenemos que conectar el primer cable al conversor y al dispositivo y arrancar el programa de grabación que queramos usar. Jam funciona con la mayoría de las aplicaciones de grabación de audio para iOS: GarageBand Ampkit, Gibson L&M, JamUp, PocketAmp y Sonoma FourTrack entre otras. Sin embargo hay excepciones destacables como el programa Amplitube. Por tanto si quieres usar esta aplicación o alguna otra de IK Multimedia, Jam no es una opción.

Aparte de los conectores, Jam tiene un control de sensibilidad giratorio en el propio dispositivo que permite ajustar el nivel para que el sonido tenga la potencia suficiente pero sin llegar a saturar y perder calidad ni al contrario que sea tan bajo que pierda definición. Para lograrlo hay un led de tres colores: azul cuando el dispositivo está conectado pero no hay ninguna aplicación arrancada para grabar, verde cuando se está grabando –la luz parpadea más o menos fuerte según la potencia de la señal– y rojo cuando se está saturando la entrada y tenemos degradación de la calidad de señal.

Pero el iPhone, iPod touch y el iPad no son los únicos dispositivos en los que podemos usar el Jam, porque usando el cable con conector USB que se incluye también podemos conectarlo al Mac, si tienes este dispositivo, y usarlo con los programas de grabación de sonido que tengas en este ordenador. La documentación no habla de soporte de Windows y en teoría no es compatible, pero muchas aplicaciones lo detectan como un micrófono USB por lo que podremos usarlo también con estos programas aunque no esté oficialmente soportado.

Calidad

Jam tiene una diferencia económica importante con respecto a otros adaptadores, hasta el triple de precio, y en la valoración de la calidad hay que tener en cuenta este hecho.

Aunque los tres dispositivos dan buena calidad de grabación y podemos usarlos para hacer nuestras grabaciones personales o en una sesión de prácticas, lo cierto es que la calidad obtenida con Jam grabando una guitarra eléctrica en GarageBand en nuestro dispositivo es sustancialmente mejor con un sonido más definido y más presencia.

Lo que sí observamos fue un pequeño retardo en el sonido, pero era pequeño y en nuestras pruebas personales no resultó excesivamente molesto.

El iPhone o el iPad no son las herramientas más adecuadas para hacer una grabación profesional para un disco, aunque está de moda hacerlo, y si tu idea es realizar grabaciones profesionales o semiprofesionales, Jam es la mejor opción además de permitirte conectar la guitarra al Mac y usarla con GarageBand, Logic Pro y otras aplicaciones de grabación en este equipo.

En este caso, si quieres usarlo en ambos entornos, se compensa sobradamente su mayor precio por la versatilidad y también por la mayor calidad. Si sólo vas a usarlo en el iPhone o iPad, depende de tu oído. Si estas aprendiendo a tocar la guitarra una opción más barata será suficiente, pero un músico profesional o semiprofesional seguramente te se sentirá más satisfecho con Jam. iP

APOGEE JAM

Calificación: ★★★★ 8,5

Lo mejor: Buena calidad de sonido, compatible con Mac.

Lo peor: Precio, sin soporte para Windows.

Fabricante: Apogee.

Distribuidor: Apogee.

Web: **http://www.apogeedigital.com/**

Precio: 99 EUR.

Belkin Live Action Mic

Micrófono direccional para iPhone

POR JAVIER RODRÍGUEZ



***Una buena solución.** Este micrófono direccional necesita de una pila AAA para su alimentación. Luego sólo tendrás que conectarlo a la toma de auriculares del iPhone 4 o 4S, elegir el patrón de captura de entre los dos disponibles y grabar con la app que quieras.*

El iPhone es el dispositivo "para todo" y de hecho somos muchos quienes lo usamos también como grabadora de sonido, aunque con la limitación asociada al propio micrófono del dispositivo especialmente si tenemos en cuenta su ubicación y que no es de tipo direccional sino que recoge por igual las ondas de sonido procedentes de todas direcciones. Esto implica que en muchos casos las grabaciones resultantes reproduzcan por igual aquello que nos interesaba realmente junto con el resto de sonido ambiente.

Está claro que la mejor forma de tener un mayor control sobre el sonido no es otro sino conectar un micrófono externo a nuestro iPhone y el de Belkin que analizamos en este primer contacto supone una opción bastante interesante, aunque ya te anticipamos que tiene algunas limitaciones. Su principal baza es que es de tipo direccional, lo que significa que recogerá con mayor intensidad el sonido procedente del lugar hacia el que estemos dirigiendo el propio micrófono, reduciendo en extremo las ondas de sonido procedentes desde los laterales. De hecho, como parte de su funcionamiento ofrece dos patrones de captura, el primero de ellos es un poco más abierto mientras que el segundo reduce aun más el ángulo de captura convirtiéndolo en un micrófono superdireccional.

Tal y como ocurre con muchos de los micrófonos de este tipo, para su funcionamiento precisa de alimentación adicional y para ello el fabricante suministra en la caja del producto una pila de tipo AAA y cuya autonomía es suficiente para varias horas de grabación.

Sobre el uso del micrófono propiamente dicho éste no podría resultar más sencillo. Compatible con los modelos iPhone 4 y 4S sólo tendremos que enchufarlo en la conexión superior de auriculares y, si lo deseamos, fijarlo aun más al cuerpo del iPhone mediante un mecanismo de rosca que en ningún momento dañará la superficie de nuestro teléfono inteligente. En nuestras pruebas comprobamos que la distancia existente entre el conector y el mecanismo de fijación es suficiente como para que puedas usar el micrófono sin problemas incluso en el caso de que tu iPhone esté protegido con una carcasa o funda.

Una vez conectado sólo queda elgirel patrón de captura accionando el botón situado en el costado del micrófono, abrir nuestra aplicación de audio favorita y utilizarlo sin más. Quizá donde resulte algo más incómodo de utilizar sea cuando se pone el iPhone en apaisado para grabar vídeo. Además, una vez que finalicemos las grabaciones, siempre hay que tener la precaución de poner el interruptor en la posición de apagado para que la pila no se consuma y nos llevemos una sorpresa desagradable la próxima vez que vayamos a utilizarlo.

Quizá el aspecto peor resuelto sea el hecho de que no podremos oír en ningún momento el audio capturado sino desconectamos previamente el micrófono de nuestro iPhone, dado que se anula la reproducción a través del altavoz externo al detectar el propio dispositivo que tiene conectado un accesorio en la toma de auriculares. Hubiese sido una solución excelente que el fabricante incluyese un conector de auriculares sobre la propia estructura del micrófono. De ese modo también nos serviría para monitorizar el audio durante la grabación y evitaría todo el embrollo de tener que andar quitando y poniendo el micrófono simplemente para comprobar la calidad del audio grabado.

También conviene tener en cuenta que los materiales utilizados en la construcción del micrófono no son muy fuertes, aspecto que se agradece dado que así logra reducir al máximo el peso que se añade al iPhone, haciendo que resulte mucho más cómodo su uso a pulso durante grabaciones con una duración prolongada. Pero eso también conlleva asociada una mayor fragilidad; algo que conviene tener en cuenta a la hora de transportar el micrófono, y de hecho te recomendamos que si lo compras utilices un estuche rígido.

Lo importante, la calidad del sonido capturado, responde en todo momento a lo indicado por el fabricante aunque conviene tener en cuenta que también amplifica de algún modo el ruido blanco cuando el primer plano está en silencio y la fuente que queremos recoger está a una distancia superior a los dos metros. Aun así, terminaremos con una grabación de audio que de otro modo no podríamos obtener.

Conclusiones

Por último, si lo deseas y no dispones de ningún otro programa de grabación de sonido en tu iPhone, Belkin también ofrece en la App Store la app gratuita LiveAction y en la que encontrarás las opciones típicas de grabación además de otras que facilitan la tarea de compartir las grabaciones con otras personas incluso a través de Facebook.

En definitiva, el micrófono LiveAction de Belkin supone en nuestra opinión una buena opción con un precio equilibrado si tenemos en cuenta las prestaciones ofrecidas y los resultados obtenidos. Sólo lamentamos que no ofrezca la posibilidad de conectar unos auriculares que nos permitan monitorizar el audio durante la grabación o una vez realizada sin el engorro de desconectar previamente el micrófono. iP

LIVE ACTION MIC

CALIFICACIÓN: ★★★★ 7,0

LO MEJOR: Calidad de sonido. Sencillo de usar. Buena autonomía de la batería. Buena relación precio/prestaciones

LO PEOR: Anula la reproducción de audio por el altavoz interno. No permite conectar auriculares.

FABRICANTE: Belkin.

DISTRIBUIDOR: Belkin. Web: **www.belkin.com/es**

PRECIO: 34,90 EUR.

Epson MG-850HD

Proyector con conector Dock para iPhone e iPad

POR FERNANDO GARCÍA



El equipo MG-850HD es un equipo multimedia que a través del conector Dock permite reproducir las películas, canciones, fotografías y presentaciones que tengamos en el iPhone o iPad.

La mayoría de los proyectores con conexión para el iPhone y el iPad son pico proyectores, dispositivos de tamaño muy reducido y fáciles de transportar pero que tienen el inconveniente de tener poca potencia y poder usarse únicamente en habitaciones con poca luz y para un reducido grupo de personas.

En cambio el proyector MG-850HD tiene unas dimensiones convencionales, como el cajón de una mesilla de noche por ejemplo, y aunque dispone de un asa de transporte –no se incluye bolsa o maletín para llevarlo– sus 3,9 kilogramos de peso no lo convierten en un dispositivo cómodo de llevar. Por tanto más que portátil podríamos definirlo como transportable, pero a cambio tenemos una luminosidad de 2.800 lúmens, bastante elevada en comparación con otros productos similares del mercado.

Lo que diferencia realmente al MG-850HD del resto son sus otras características, empezando por su conectividad. En el lateral izquierdo y debajo de una tapa encontramos una entrada HDMI, no proporciona Full-HD pero tiene una resolución de 1.280 por 800 puntos que podemos considerar muy buena para este tipo de proyectores, y seis conectores RCA para entrada de vídeo compuesto, entrada de vídeo por componentes y audio, ya que en la parte trasera dispone de dos altavoces de diez vatios de potencia que aunque no pueden calificarse como un equipo de sonorización si nos permite escuchar el sonido de un vídeo en una sala no excesivamente grande. Para proporcionar más utilidad a estos altavoces, al lado de los conectores anteriores existe un jack para entrada de micrófono y de esta forma podemos dar una charla en cualquier sala incluso si hay un elevado número de personas.

Un segundo bloque de conectores en la parte trasera detrás de una tapa de goma incluye el conector VGA estándar y dos conectores USB de tipos A y B. El primero de estos conectores permite conectar un lápiz USB y reproducir las fotografías que tengamos almacenadas en él mediante el mando a distancia, aunque no permite reproducir películas ni canciones mp3. El segundo conector ofrece un método alternativo para conectar nuestro ordenador (Windows o Mac) al proyector aparte del conector VGA.

Instalando un controlador especial en nuestro ordenador, que en el momento de escribir este banco de pruebas no estaba disponible en la web de Epson España pero sí en la de Epson Estados Unidos, y conectar el ordenador al proyector por USB, nuestro equipo no detecta una nueva pantalla, como sí sucede al usar la salida VGA de nuestro ordenador, sino que envía al proyector una copia de la imagen que tengamos en nuestra pantalla principal. Este método es sencillo y cómodo pero limitado, ya que muchos programas de presentaciones permiten usar dos pantallas: la del proyector para proyectar la presentación y la del ordenador para ver nuestras notas, opción que no es posible con el modo USB. Además la reproducción de vídeos y otros programas con movimientos rápidos de la imagen tiene problema. Por tanto la salida de vídeo por USB conviene utilizarla sólo si no disponemos de una salida de vídeo.

Pero la funcionalidad que más nos interesa es que en la parte trasera inferior hay una bandeja retráctil con un conector Dock en el que podemos colocar nuestro iPhone o iPad. Además de cargarse a través de este conector, incluso con el proyector en modo de reposo, estos dispositivos reconocerán al proyector como un dispositivo de reproducción de audio y vídeo.

Un aspecto muy interesante es que el proyector puede controlar a nuestro iPhone o iPad y a través del mando a distancia podemos acceder a nuestra biblioteca de películas y música directamente y seleccionar el vídeo o canción a reproducir mediante una serie de menús en pantalla muy fáciles de manejar.

No obstante si queremos utilizar otra aplicación que también utilice la salida de vídeo, por ejemplo Keynote u otro programa de presentaciones, hay un botón en el mando que transfiere el control al iPhone o iPad y permite controlar la aplicación desde el mismo dispositivo. Al estar apoyado en el Dock este sistema puede ser cómodo en algunos casos, como hacer un pase de fotografías sentados con nuestros amigos, pero si lo que queremos hacer es una presentación es incómodo estar agachándose para tocar la pantalla del dispositivo. Hubiera sido ideal que utilizando el cable USB a Dock pudiéramos haber conectado el iPhone o iPad al puerto USB trasero, pero al intentarlo aparece un mensaje de dispositivo USB desconocido.

El proyector dispone de ajuste de zoom manual así como ajustes de inclinación horizontal y vertical para corregir la imagen, hasta un ángulo de 30 grados, cuando lo situamos encima de una mesa y proyectamos inclinado hacia la pantalla. Una ausencia que nos llamó la atención es el enfoque automático, disponible en modelos de otros fabricantes. No es una molestia importante y en el MG-850HD se ajusta fácilmente utilizando una rueda giratoria en la lente.

A pesar de algunos de inconvenientes como este enfoque manual y el no poder usar el cable de Dock, el proyector es una excelente herramienta de presentaciones, sobre todo por la versatilidad de sus entradas y por su precio, comparable al de proyectores con menos prestaciones. iP

MG-850HD

Calificación: ★★★★ 8

Lo mejor: Múltiples entradas, incluyendo Dock, altavoces incorporados.

Lo peor: No puede conectarse el iPhone por USB.

Fabricante: Epson.

Distribuidor: Epson.

Web: **http://www.epson.es/**

Precio: 698,99 EUR.

Logitech Solar Keyboard Folio

Teclado y funda para el iPad 2 y nuevo iPad

POR FERNANDO GARCÍA

Los teclados compactos que también actúan de fundas para nuestro iPad se han convertido en uno de los accesorios favoritos de los usuarios y por ese motivo el mercado se ha visto inundado de este tipo de fundas multifunción.

El modelo Solar Keyboard Folio es una de las ofertas de Logitech y destaca sobre todo, aunque tiene más puntos interesantes, porque en la tapa incorpora dos células solares que se encargan de recargar la batería incorporada en el teclado incluso con la luz de las bombillas o fluorescentes de una oficina y de esta forma nos podemos olvidar de llevar el cable adicional para cargar el teclado y de realizar esta carga periódicamente. En la mayoría de los teclados que hemos probado basta con realizar una carga cada semana o dos semanas para que el teclado se mantenga operativo pero siempre se tiene el miedo de que se agote en algún viaje justo cuando no lo hemos cargado. En el caso de este teclado solar de Logitech el fabricante recomienda exponerlo a la luz, no hace falta que sea muy intensa, de media dos horas al día y a su vez afirma que con la batería cargada al máximo es posible usar el teclado durante dos años en total oscuridad. No hemos llegado a ese nivel de prueba, pero lo cierto es que le hemos dado un uso normal, incluso escribiendo en penumbra por la noche, durante varias semanas y no hemos tenido ningún problema. En el muy improbable caso de que nos quedáramos sin batería la única opción es ponerlo al sol durante un rato, ya que no cuenta con ningún conector para hacer una carga convencional.

La funda de plástico posee un agradable acabado mate con aspecto de agenda, con agujero para la cámara en la parte trasera y que al abrirlo muestra en un lado el teclado y en el opuesto un soporte de goma que sujeta al iPad por los bordes dejando espacio para el conector del Dock, auriculares y los botones laterales. Este soporte es fácil de poner y quitar por si queremos usar el , aunque no sabemos si al realizar muy a menudo esta operación adquirirá holgura. No obstante por su comodidad de uso invita a dejar la funda puesta continuamente.

Esta pieza de goma está sujeta a la tapa en si por la parte superior, de forma que al abrirlo bascula y se apoya en la tapa opuesta. Normalmente lo hace encima del teclado, ofreciendo una forma de escribir cómoda y compacta, ideal por ejemplo para viajes en tren o en avión. Pero si queremos ver una película o leer un libro puede inclinarse más y apoyarse en la parte delantera del dispositivo dejando visible sólo la primera fila de teclas, que adoptan funciones multimedia: poner en marcha el pase de diapositivas, controlar la reproducción de música y películas y mostrar y esconder el teclado virtual.

Las posiciones de trabajo del iPad son cómodas y sólo tiene la limitación de que no se puede colocar la pantalla en vertical, sólo es posible hacerlo en apaisado.

El encendido y apagado, tanto del teclado como del iPad, es automático. Para ello cuenta con unos imanes similares a los de la tapa Smart Cover de Apple y según cerramos el teclado como si fuera un libro se apagan tanto el iPad como el teclado y al abrirlo se encienden automáticamente. El inconveniente es que ese posicionamiento tiene que ser muy preciso y en el manejo día a día con frecuencia se movía la tapa ligeramente y se encendía el iPad in quererlo.

Estos imanes tienen otra función adicional: detectar la posición de la funda y del teclado. Si colocamos el iPad apoyado en el teclado, este se activa y se conecta por Bluetooth, pero en cualquier otra posición, por ejemplo si colocamos la tapa por detrás mientras usamos algún juego, el teclado se desactiva para que no pulsemos una tecla sin querer.

Las teclas tienen un tacto duro y cómodo y un perfil muy bajo con poco recorrido parecido al de los teclados de Apple aunque ligeramente más pequeñas y juntas y además algunas, como el acento, tienen un tamaño de la mitad del convencional lo que inicialmente hace que pulsemos la tecla incorrecta a menudo, pero nos acostumbramos pronto y en general nos permite una velocidad de escritura muy elevada, casi igual a la de un ordenador con un teclado convencional.

El precio es el mayor inconveniente del Solar Keyboard Folio, ya que en el mercado es posible encontrar fundas-teclado con funcionalidades parecidas aunque sin cargador solar por menos de cien euros. En la diferencia de precio estamos pagando este cargador solar y la mayor finura de la funda que aunque aumenta el grosor de forma importante respecto al iPad en si, no lo hace de forma tan voluminosa como con otras soluciones. iP



El teclado Solar Keyboard Folio es interesante no solo porque se recarga con luz, sino por su comodidad de uso y pequeño tamaño comparado con otros dispositivos similares.

SOLAR KEYBOARD FOLIO

Calificación: ★★★ 7,5

Lo mejor: Encendido y apagado automático, tamaño reducido.

Lo peor: Precio elevado.

Fabricante: Logitech.

Distribuidor: Logitech

Web: **http://www.logitech.com/**

Precio: 129,99 EUR

iRig Mic Cast

Micrófono direccional

POR FERNANDO GARCÍA



El soporte que se incluye en la caja con el Mic Cast no sirve sólo grabarnos con el micrófono. Por si mismo es una excelente utilidad para tener el iPhone visible y al alcance encima de nuestra mesa.

iK Multimedia, fabricante de productos hardware y software especializado en los músicos, ha presentado recientemente el iRig Mic Cast un micrófono para el iPhone e iPad anunciado como un micrófono para podcasters, aunque en realidad los usos que podemos darles son mucho más amplios.

El micrófono se conecta a la toma de auriculares de nuestro iPhone y tiene forma de una pastilla cuadrada cubierta por una rejilla metálica. Al usar esta toma de auriculares el altavoz del iPhone queda desactivado, lo que también evita las molestas realimentaciones.

Si quieres usar unos auriculares para escuchar lo que estás grabando en un lateral del micrófono hay una toma para enchufarlos y poder comprobar si el sonido se captura correctamente. En la caja también encontramos un soporte que nos permite colocar el iPhone en la mesa de forma cómoda. En teoría sirve para grabar nuestra voz de forma más cómoda, pero encontramos que este soporte es excelente por si mismo para dejar el teléfono apoyado y ver los mensajes que nos llegan y es un regalo por si mismo.

En la parte frontal del iRig Mic Cast hay un pequeño interruptor con las etiquetas LO y HI. El modo LO es para cuando el sonido es fuerte, por ejemplo si hablamos directamente al micrófono y HI para grabaciones lejanas como cuando queremos registrar la voz de una persona que da un discurso o una clase. En nuestras pruebas para grabar bien con el modo LO hay que ponerse el micrófono prácticamente pegado a la boca y si queremos tenerlo más alejado, por ejemplo colocado encima de la mesa con el soporte que se incluye en la caja, es más recomendable colocarlo en la posición HI, que para grabar nuestra voz o sonidos no demasiado lejanos está bien, aunque se queda corta para sonidos lejanos. Además el soporte no siempre es útil ya que hace que el micrófono quede apuntando hacía abajo o arriba y tenemos que inclinarnos más o menos o levantar todo el conjunto para apuntar a la fuente del sonido.



El micrófono es direccional, es decir graba por la parte delantera e ignora los sonidos de la parte trasera y es bastante bueno en este sentido y si bien los ruidos muy fuertes no los elimina, en una grabación al aire libre eliminó la mayor parte del sonido del viento y de los coches que circulaban por detrás.

Una ventaja de usar el conector del micrófono es que esto permite que el Mic Cast gire 360 grados y además de colocarlo mirando a nosotros, podemos girarlo hacia la parte de atrás mirando al interlocutor o la persona que da el discurso.

Aunque el modo HI permite grabar con calidad suficiente a personas situadas lejos, al menos para luego repetir la grabación y entender lo que dicen, no es un micrófono adecuado para grabar reuniones, ya que por su características direccional grabaría bien a los que está enfocando pero no a las personas situadas en otras partes de la mesa. La única opción es si se trata de una mesa alargada y nos colocamos en un extremo.

El micrófono Mic Cast es una solución sencilla y económica para la grabación de voz en podcasts, entrevistas e incluso de sonidos remotos. La crítica que le podemos hacer es que no dispone de giro vertical para enfocarlo mejor.

En la caja el fabricante recomienda descargar y usar la aplicación gratuita iRig Recorder, pero lo cierto es que el micrófono puede funcionar perfectamente con cualquier grabación de audio incluyendo la propia Notas de voz que incluye Apple, aunque iRig Recorder incluye algunas funciones, como el poder ajustar el nivel de grabación para obtener la máxima calidad del sonido, pero a cambio de que aparezcan continuamente sonidos para intentar vendernos las funciones adicionales de este programa.

Aparte de este software y como hemos dicho previamente, este micrófono puede usarse con otros programas de grabación como el propio GarageBand de Apple y su buena calidad permite usarlo no sólo para grabaciones de voz, también para crear nuestras grabaciones personales de conciertos o incluso para maquetas improvisadas, aunque evidentemente nunca podrá igualar a un sistema de grabación profesional en estudio. iP

IRIG MIC CAST

CALIFICACIÓN: ★★★ 7,5

LO MEJOR: Pequeño tamaño, incluye soporte para la mesa.

LO PEOR: Poca sensibilidad en modo HI, no tiene rotación hacia arriba o abajo.

FABRICANTE: IK Multimedia

DISTRIBUIDOR: IK Multimedia

Web: **http://www.ikmultimedia.com/**

PRECIO: 29,99 EUR + IVA

Kengsinton Virtuoso Twist y Mini

Lápices capacitativos para el iPhone e iPad

POR FERNANDO GARCÍA

Normalmente no es necesario usar un puntero para manejar la pantalla del iPhone o iPad, pero hay situaciones en las que este puntero es útil, por ejemplo para algunos programas de dibujo ofrecen más precisión.



El Virtuoso Mini tiene un enganche para poder llevarlo sujeto en el conector Dock de nuestro iPhone o iPad, aunque si agitamos muy fuerte el dispositivo es posible que se salga.

Para ello Kengsinton presenta dos soluciones: Virtuoso Twist y Virtuoso Mini. Ambas comparten algunas características, por ejemplo la superficie que actúa de puntero en la pantalla del iPad es una pequeña bola semiesférica blanda, pero también tienen un diseño distinto.

El modelo Virtuoso Twist es un bolígrafo del tipo que saca la punta girando la mitad del cuerpo y con pinza para enganchar en la camisa. La diferencia con un bolígrafo estándar está en el lado opuesto en el que esta la goma semiesférica que hemos indicado antes. Para usarlo basta darle la vuelta al bolígrafo, apoyarlo en la pantalla y moverlo tranquilamente.

El bolígrafo en si utiliza recambios de Parker que se pueden sustituir retirando la parte superior del bolígrafo por simple tracción y desenroscando la carga.

El Virtuoso Mini plantea una alternativa distinta para no perderlo. Este puntero no tiene bolígrafo y es retráctil de forma que cuando está cerrado ocupa poco menos de cinco centímetros. Además en el embalaje se incluye un soporte con un conector de Dock y un cilindro dentro del cual se puede insertar el puntero.

Normalmente podemos llevar esta pieza conectada al conector Dock de nuestro iPhone o iPad con el puntero colocado en ella, y de paso lo protege del polvo y el puntero. Para usarlo sólo hay que extraerlo y desplegarlo.

La ídea es buena, pero la sujeción del puntero en el cilindro no es muy fuerte y aunque con un manejo normal se mantiene en su sitio, si hacemos movimientos bruscos se puede salir y caerse.

La respuesta y precisión de ambos punteros fue excelente, incluso mejor de la que pudimos obtener en algunos casos con nuestro dedo. Además tienen la gran ventaja de poder funcionar incluso con guantes, por lo que los motoristas y cualquier usuario en general en la época invernal agradecerán su uso.

VIRTUOSO MINI

CALIFICACIÓN: ★★★ 6,0

LO MEJOR: Virtuoso Mini.

LO PEOR: Sujeción no demasiado fuerte.

FABRICANTE: Kensington (**www.kensington.com**).

PRECIO: 14,99 EUR

VIRTUOSO SIGNATURE

CALIFICACIÓN: ★★★ 7,0

LO MEJOR: Excelente respuesta. Uso con guantes.

LO PEOR: Sólo útil para personas que usan bolígrafo.

FABRICANTE: Kensington (**www.kensington.com**).

PRECIO: 24,99 EUR

NGS Stencil I y Laser Blade

Otro fabricante que presenta punteros para usar con nuestro iPad es NGS. En este caso el modelo Stencil I es un bolígrafo de diseño moderno con capucha que en su parte trasera tiene una pequeña bola blanda que es la que se puede usar para manejar el iPad o el iPhone cómodamente incluso con más precisión que con el dedo y con la ventaja de poder hacerlo incluso con guantes.

El bolígrafo en si es un “roller” de punta redonda que admite recambios estándar que podemos comprar en cualquier papelería y tiene un diseño moderno que agradará a a muchos usuarios.

Si hay que buscarle algún defecto es que cuando lo queremos usar como bolígrafo real no podemos sujetar el capuchón en la parte trasera como sucede con otros bolígrafos y por tanto corremos el riesgo de perder esta tapa.

Las personas que no utilizan el bolígrafo a diario ya que el iPad colma todas sus necesidades no necesitan un bolígrafo de los comentados en esta sección pero es posible que el modelo Laser Blade sea más interesante para ellos ya que aunque tiene forma de bolígrafo y es muy similar al Stencil I, incluyendo la bola blanda para manejar el iPad, en el otro extremo no tiene un bolígrafo, sino dos lentes controladas por dos botones. La primera es una mini linterna LED que evidentemente no tiene una gran potencia pero si puede ayudarnos de manera ocasional.

La segunda es un puntero láser que tiene la misma limitación que la linterna, no tiene gran potencia y puede servirnos si estamos dando una charla a un grupo reducido de personas en una sala, pero si estamos en un auditorio grande es mejor acudir a un puntero más potente.

Pero a pesar de estas lógicas limitaciones, la ventaja de su pequeño tamaño lo convierte en un compañero que podemos llevar siempre encima y que además de puntero para el iPad puede ayudarnos en las situaciones mencionadas.

- FERNANDO GARCÍA



NGS STENCIL I

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,5

LO MEJOR: Diseño moderno, precio económico.

LO PEOR: El capuchón no encaja en la parte trasera.

FABRICANTE: NGS. Web: **http://www.ngs.eu.**

PRECIO: 12 EUR

NGS LASER BLADE

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,0

LO MEJOR: Solución multiuso, precio económico.

LO PEOR: Poca potencia del láser.

FABRICANTE: NGS. Web: **http://www.ngs.eu.**

PRECIO: 16,95 EUR

BackBeat GO

Auriculares Bluetooth con micrófono

POR FERNANDO GARCÍA



El pequeño tamaño de los auriculares BackBeat Go permite que los llevemos siempre encima, tanto como manos libres como para escuchar música en cualquier lugar.

El modelo BackBeat 903+ de Plantronics que ya hemos comentado en esta sección tiene un diseño de banda que se sujete encima de la oreja y permite que no se caigan incluso corriendo o haciendo otro tipo de ejercicio, pero los nuevos BackBeat GO no son de este tipo, sino que son de los denominados in-ear que tienen en el extremo del auricular una bola de goma que se ajusta a nuestro oído evitando que se caigan y aislando del ruido exterior. En la caja se incluyen adaptadores de tres tamaños para los diversos tipos de oreja y una anilla especial de goma para aumentar la sujeción si es necesario.

A pesar de tratarse de unos auriculares Bluetooth con su batería, electrónica y conector para la carga (un microUSB) no son excesivamente más gruesos que unos auriculares con cable aunque no tienen el cable con el conector para el iPod, sólo el que une los dos auriculares y que podemos llevar rodeando el cuello por detrás (según recomienda el fabricante) o colgado por la parte delantera. Este cable es antienredos y lo cierto es que a pesar de llevarlo enrollado en el bolsillo cuando no los usábamos no tuvimos problemas de nudos.

En él está también el pequeño mando que contiene los habituales botones de encendido y apagado, subir y bajar el volumen y parar y continuar la reproducción de la música o responder una llamada, porque los BackBeat Go incluyen un micrófono que permite duplicar su uso como manos libres y el iPhone reconoce ambas funciones y nos permite estar escuchando música y recibir una llamada, la música se para en ese momento, sin tener que hacer ninguna operación especial. Los botones permiten realizar más funciones; pulsando durante dos segundos el de pausa/reproducción se activa automáticamente el reconocimiento de voz del iPhone 4/4S para hacer llamadas y las pulsaciones prolongadas en los botones + y - saltan a la siguiente canción o a la anterior. Otra característica importante es que en la pantalla del iPhone aparece en la parte superior, al lado del símbolo Bluetooth, un indicador de la carga de su batería.

El pequeño tamaño hace que podamos llevarlos siempre encima para usarlos cuando nos venga bien y nuestras pruebas haciendo deporte fueron satisfactorias y no se soltaron haciendo diversos ejercicios, eso si, hay que seleccionar bien el adaptador de goma y usar si hace falta la anilla para conseguir que esta sujeción sea firme. Lo que más puede molestar al correr es el cable que los une, que al estar libre se mueve con el ejercicio y puede ser incómodo. Un inconveniente del pequeño tamaño es que han tenido que reducir también el tamaño de la batería y la duración. Las especificaciones de Plantronics dan cuatro horas de escucha musical, cuatro horas y media de conversación telefónica y 10 días en modo de espera pero en nuestras pruebas escuchando música la duración fue de tres horas y media a un volumen medio-alto. La ventaja es que el tiempo de carga también es reducido y en dos horas los tenemos listos de nuevo para seguir escuchando nuestra música.

Llamadas

Para su uso en llamadas telefónicas los BackBeat Go incluyen un procesador digital de señal (DSP) que analiza y reduce el sonido ambiente. No es una receta mágica y si hay mucho ruido seguirá molestando en la conversación, pero al menos no con el volumen que tendríamos en otros manos libres.

Calidad

Estos auriculares utilizan transductores de neodimio de 6 milímetros, pequeños comparados con otros modelos parecidos pero que proporcionan un buen sonido, con una buena definición de los instrumentos y las voces, aunque comparándolos con unos auriculares de estudio se observa que la respuesta de frecuencias en los graves es escasa, lo que le da a la música más brillo pero también algo menos de presencia. Estos son síntomas que se observan en todos los auriculares de este tipo y hay que asumir esta carencia a cambio de su gran portabilidad. Para aumentar la respuesta en graves conviene probar los tres adaptadores de goma para el oído y quedarse con el que mejor se adapte a nuestro pabellón auditivo cerrando completamente el espacio, que además será el que mejor sujete.

Conclusión

Los BackBeat GO son unos excelentes auriculares para tenerlos siempre encima.

La relativamente baja duración de la batería puede ser un problema si tienes intención de usarlos durante mucho tiempo en la calle, pero para un uso combinado; si vas de casa a la oficina, luego vuelves a casa, etc. pueden ser una excelente opción. iP

BACKBEAT GO

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,0

LO MEJOR: Pequeño tamaño, buena calidad.
LO PEOR: Poca duración de la batería.
FABRICANTE: Plantronics.
DISTRIBUIDOR: Plantronics España.
Web: **http://www.plantronics.com/es/**
PRECIO: 79,99 EUR

Trust Vintori Wireless Speaker

Altavoces con conexión Bluetooth

POR DANIEL DE BLAS

Igual que los equipos compactos con base para el iPod dejaron atrás a las antiguas minicadenas, los altavoces inalámbricos están desplazando rápidamente a los primeros. Los altavoces sin cables son mucho más cómodos ya que no tienes que dejar tu iPhone o iPod anclado a ellos y las dos conexiones inalámbricas más habituales, Wi-Fi y Bluetooth, ya permiten capacidades de transmisión adecuadas para obtener una buena calidad de sonido (sobre todo la primera). En otras ocasiones ya hemos analizado altavoces inalámbricos, pero ahora le toca el turno al sistema Vintori de Trust que se sitúa como una oferta con una calidad razonable para quienes buscan unos altavoces sin cables económicos.



Si buscas un sistema de altavoces inalámbrico a buen precio, los Trust Vintori son probablemente los más económico que vas a encontrar. Lo mejor es que además suenan razonablemente bien para una habitación y el diseño y acabado no está mal.

Los altavoces son bastante compactos (miden 34 cm de ancho x 10 de alto), tienen un diseño bastante acertado con la parte trasera curvada y el frontal todo en negro, y una construcción razonable para lo económicos que son. Por otro lado, aunque la carcasa parece una pieza de metal es en realidad de plástico con un acabado gris metalizado. Están lejos de ser lujosos, sobre todo cuando los tienes en las manos, pero se nota que el fabricante está haciendo un esfuerzo en mejorar el diseño y acabados y lo cierto es que puestos en una mesa o estantería lucen con mucha dignidad.

En el frontal tienen un control de volumen de gran tamaño que se puede pulsar y sirve para poner el sistema en reposo. A su alrededor hay cuatro botones que sirven como controles de reproducción y para activar el modo Bluetooth o la entrada de sonido analógica de la parte posterior. En esta parte trasera se encuentra dicha entrada de sonido, junto con un botón de encendido y la conexión para la fuente de alimentación externa.

En la práctica

La conexión de los altavoces es totalmente transparente, tan sólo debes ponerlos en el modo Bluetooth y enlazarlos con el iPhone o iPad desde el programa Ajustes. No requieren de contraseña de ningún tipo y posteriormente verás que te aparece el icono de AirPlay en las aplicaciones que reproducen música. Como es habitual en los altavoces inalámbricos, es aconsejable no utilizarlos con programas para crear música en directo ya que siempre hay cierto retardo entre el programa y los altavoces.

En cuanto a la calidad de sonido en sí, podría decirse que es razonable teniendo en cuenta el tamaño y el precio. No suenan a equipo de música ni te servirán para tu próxima fiesta, pero para una habitación, para un despacho o incluso para el salón si no necesitas mucho volumen son suficientes. Como es de esperar, la respuesta en graves es algo limitada y en cuanto sobrepasas cierto volumen, el sonido tiende a emborronarse. Por otro lado, suenan algo mejor conectados a un iPhone que a un iMac (quizá por el Bluetooth más avanzado de este último), y suenan mejor conectando el iPhone a la entrada de sonido analógica que en modo inalámbrico (como es habitual en todos los altavoces Bluetooth). La causa de esta pérdida de calidad es el escaso ancho de banda de la conexión Bluetooth, que hace que sea necesario que el sonido viaje comprimido hacia los altavoces.

Conclusión

Para el precio que tienen, la verdad es que los altavoces de Trust son un producto muy interesante. El fabricante ha conseguido dar ese salto en calidad y diseño para que sus productos no parezcan un juguete y ha mantenido un precio más que atractivo. Se echa de menos el que pudiesen usarse con baterías convencionales o que incluyesen una batería recargable como otros altavoces (aunque se trata de productos que cuestan más del triple) y, aunque la calidad de sonido no nos ha dejado boquiabiertos, para un despacho o una habitación es más que suficiente. iP

ALTAVOCES TRUST VINTORI

CALIFICACIÓN: ★★★★ 7,5

LO MEJOR: Sonido razonable y sin cables a un precio muy económico.

LO PEOR: No funcionan con baterías.

FABRICANTE: Trust. Web: **www.trust.com**

PRECIO: 50 EUR

IK Multimedia SampleTank

Creación musical para iPad e iPhone

POR DANIEL DE BLAS



El iPhone, y sobre todo el iPad, han supuesto una verdadera revolución en el terreno de los programas musicales, ya que con su pantalla táctil, los dispositivos iOS se pueden convertir en impresionantes instrumentos musicales. La propia Apple ha querido demostrar esto con aplicaciones tan extraordinarias como GarageBand para iOS , pero hay muchos otros programas como SampleTank de IK Multimedia que también son capaces de sacar ese músico que llevamos dentro.



SampleTank es un programa para creación musical basado en la reproducción de muestras (en inglés "samples"). En realidad, salvo que estés ya muy metido en el mundo de la creación musical con ordenadores esto es algo que te da un poco igual. Lo que significa es que SampleTank no es un sintetizador destinado a crear sonidos "desde cero" sino especializado en trabajar con muestras de sonidos tomados de instrumentos reales o de otros instrumentos electrónicos. A efectos prácticos, SampleTank para iPad es un programa que te sirve como un banco de sonidos para tocar en directo con tu teclado musical y que te permite grabar tus interpretaciones a modo de patrones o usar la ingente biblioteca de patrones para crear bases de acompañamiento rápidamente. Si esto te ha sonado complicado, es que no lo hemos explicado bien, porque crear música con SampleTank es tan divertido o más que con aplicaciones como GarageBand.

Manejo

La Interfaz está bastante plagada de controles e iconos, pero está a su vez muy bien organizada. En la parte superior, eliges si quieres explorar sonidos, tocar con el teclado en pantalla o los botones "pads" al estilo de las cajas de ritmo, o si lo que deseas es crear una secuencia o reproducirla. En la columna izquierda seleccionas la parte sobre la que vas a trabajar, que sería la pista en GarageBand u otro secuenciador (el programa permite hasta 4 simultáneas); y la parte central sirve para seleccionar los instrumentos y los patrones pregrabados o para mostrar los teclados o pads y para introducir efectos o modificar los sonidos. Al principio, todo parece algo más complicado de lo que en realidad es, de modo que es conveniente al menos visitar la web **www.ikmultimedia.com/sampletankipad/moreinfo/howitworks.php** para entender rápidamente la filosofía de la aplicación. Al final, como puedes hacer en GarageBand, se trata de ir creando una base usando patrones de batería, bajo, cuerdas, sintetizadores, etc., que se superponen como capas. Dentro de cada patrón, SampleTank incluye "subpatrones" que en el caso de las percusiones son variaciones y, en los instrumentos melódicos puedes cambiar la altura tonal del patrón para que puedas ampliar la armonía de manera que, por ejemplo, una línea de bajo en Do puedas trasponerla a cualquier otra nota.

En el uso en directo, los teclados en pantalla y los pads de percusión responden con bastante eficacia, no son ni mucho menos lo ideal para tocar en directo (si esa es la forma en que planeas utilizarlo ve mirando un teclado o una superficie de control), pero podría decirse que (al menos las baterías) son mucho más utilizables que las de otros programas como GarageBand.

Conclusión

Los sonidos de SampleTank son magníficos y aunque pueda parecer una aplicación orientada a música electrónica, lo cierto es que puedes crear acompañamientos y bases para cualquier género musical. Lo mejor es que además viene con una amplísima librería de secuencias de todo tipo, ritmos de batería, acompañamientos de bajo, teclados, cuerdas, sintetizadores… de manera que puedes crear pistas al vuelo con una rapidez pasmosa y con unos resultados extraordinarios. Esta librería se puede ampliar comprando paquetes por estilos que tienen un precio entre 4 y 8 EUR. Otro punto a tener en cuenta es que se trata de una aplicación universal que podrás usar en tu iPhone o tu iPad. Salvando las distancias, sobre todo por los instrumentos inteligentes (Smart Instruments), podría decirse que es hasta más divertida de usar que la propia GarageBand cuando lo que buscas es un poco de entretenimiento musical, y es igual de poderosa para usarla como fuente de sonidos para directo o como punto de partida para producciones musicales completas. En definitiva, si te gusta la creación musical con apps como GarageBand, el programa de IK Multimedia es una de las mejores adquisiciones que puedes realizar. iP

SAMPLETANK

CALIFICACIÓN: ★★★★★ 9,2

LO MEJOR: Fácil de usar. Calidad de los sonidos y patrones. App universal para iPad e iPhone.

LO PEOR: No está traducido. Diseño de la interfaz muy oscuro.

FABRICANTE: No está traducido. Diseño de la interfaz muy oscuro.

Web: **www.ikmultimedia.com**

PRECIO: 8 EUR.

Hip Hop Triton

Creación musical sencilla

POR DANIEL DE BLAS

Si eres aficionado a la música y tocas, aunque sea de manera amateur, un instrumento o tienes bastantes nociones de música, es probable que disfrutes con aplicaciones musicales como GarageBand para iPad o con programas más avanzados como SampleTank. Sin embargo, aunque sean programas "fáciles de usar" están lejos de ser adecuados para quienes no tienen idea de música o para niños que sólo desean pasar el rato sin sumergirse en compases, tonalidades o escalas.



La interfaz de Hip Hop Triton es original y atractiva. Puedes crear bases y canciones Hip Hop en un tiempo récord y con mucha facilidad, pero no es un programa demasiado flexible para los usuarios con más conocimientos.

Precisamente para ese tipo de usuarios es para el que un grupo de desarrolladores y músicos españoles ha creado el programa Hip Hop Triton, orientado a la creación de composiciones de este estilo musical con la máxima facilidad. Hip Hop Triton es básicamente un programa para iPad al estilo de cualquier multipistas, pero muy sencillo de usar y que te permite mezclar cinco pistas de bucles pregrabados, con una pista de voz o instrumentos que puedes grabar con un micrófono o con unos auriculares con micrófono como los del iPhone.

La interfaz de Hip Hop Triton es muy atractiva, con una estética de cómic con aire retro y está optimizada para la pantalla Retina del nuevo iPad. La pantalla de presentación te permite acceder a un tutorial en vídeo que está en castellano y que en unos pocos minutos te explica lo fácil que es usar el programa. Una vez que hayas visto el tutorial puedes pasar a la ventana única del programa que a modo de radiocasete de los años 80 te muestra las distintas pistas junto con los controles de reproducción y los bancos para elegir los bucles. El manejo consiste sencillamente en arrastrar los bucles pregrabados a la zona de las pistas. Cada tipo de bucle, batería, bajo, guitarra, etc.; sólo puede ir en la pista adecuada y todo debe ajustarse a la rejilla marcada por el programa, de manera que no hay forma de equivocarse o de que algo quede desacompasado. Por otro lado, tampoco puedes controlar el tempo (velocidad) o la tonalidad de la composición o de los bucles, de manera que todo va a "sonar siempre bien", pero no tienes demasiada flexibilidad, algo que puede ser negativo si eres un usuario avanzado, pero que es una ventaja para que lo usen los niños o personas sin formación musical.

El programa cuenta con 400 bucles pregrabados, entre los que puedes encontrar 90 ritmos de batería, 85 líneas de bajo, 172 riffs de guitarra, piano, sintetizadores, etc.

En la última pista puedes grabar tu voz u otro instrumento en tiempo real y añadirle un efecto de eco. Para ello, el programa te solicita un nombre para la grabación, y tras una "precuenta" puedes grabar tu interpretación. La única pega que hemos encontrado en este aspecto es que parece que el programa graba con un ligero retardo, lo que puede hacer que a veces tu interpretación parezca fuera de tiempo. El programa incluye también un mezclador para regular el nivel de cada pista y un ecualizador de tres bandas para personalizar el sonido final.

En la práctica. El uso del programa es muy sencillo y el tutorial es excelente, pero da la sensación de que al programa le faltan cosas por desarrollar ya que algunos comportamientos de la interfaz resultan muy rígidos. Por ejemplo, no puedes hacer una escucha previa de un loop sobre el ritmo que está sonando sino que lo tienes que arrastrar a la zona de edición para escuchar el efecto que produce la suma de las distintas partes, y antes de poder tocar en la zona de edición, tienes que parar la reproducción.

A pesar de todo ello, si te acostumbras a la rigidez y sigues el proceso como la app requiere, puedes crear acompañamientos con mucha facilidad. Lo bueno es que esta interfaz de multipistas o secuenciador "simplificada" puede ser además una forma de ir aprendiendo a usar otros programas como GarageBand.

Puedes guardar tus composiciones dentro del propio programa y compartirlo enviándolo por e-mail o subiéndolo a tus redes sociales como un archivo MPEG4.

Conclusión

Hip Hop Triton es un programa genial para los quienes quieran hacer sus primeros pinitos en la creación musical, con una muy marcada orientación a la música Hip Hop y el Rap. Es tremendamente básico y no muy flexible, pero tiene, además de una estética ciertamente conseguida, la ventaja de que lo puede usar cualquier persona sin apenas conocimientos musicales. Además, hay que señalar que los bucles y riffs que se incluyen son muy frescos y de una gran musicalidad, lo que hace que enseguida consigas pistas inspiradoras. Si ya tienes bastante experiencia con GarageBand o con otros programas musicales más avanzados, Hip Hop Triton puede parecerte un juguete, pero no dejes de echarle un vistazo porque es posible que descubras algunos ritmos y bases muy interesantes. Se nota, no obstante que el programa está en sus primeros pasos de evolución ya que le faltan algunas cosas básicas. iP

HIP HOP TRITON

CALIFICACIÓN: ★★★★ 7,2

LO MEJOR: Calidad de los bucles musicales. Interfaz original.

LO PEOR: Sin control de tono y tempo. Interfaz algo rígida.

DESARROLLADOR: Triton Studio. Web: **www.facebook.com/hiphoptriton**.

PRECIO: 2,39 EUR (disponible también en versión gratuita).

POR ALMUDENA BLANCO

Para disfrutar el verano

LLEGA EL CALOR, MÁS TIEMPO DE OCIO Y, POR TANTO, MÁS MOMENTOS CON EL IPHONE O IPAD EN LA MANO PARA PASAR MOMENTOS DIVERTIDOS. PRUEBA ESTA SELECCIÓN.







SnowBros

Lanza bolas de nieve a tus enemigos

Seguramente por el nombre no te suene, pero quizá viendo una de las capturas de pantalla te recuerde a esas tardes que pasabas jugando a las máquinas recreativas, y es que quién no ha jugado a SnowBros en el que la misión consistía en lanzar bolas de nieve a tus enemigos para llegar al gran "malo final" de cada nivel.



Pues ahora lo puedes disfrutar en tu iPhone, pues dispone de las mismas características de antes pero en la palma de tu mano.

La interfaz del juego es limpia por lo que dispone de dos tipos de controles, una cruceta de cuatro teclas, y en el otro lado dos botones:uno para saltar y otro para lanzar tus peligrosas bolas de nieve.

Un dato importante es que puedes cambiar de posición los controles por si eres diestro o zurdo.

Si disfrutaste de este juego en su momento no dudes en descargártelo y volver a revivir buenos ratos.

Mítico juego de las maquinas recreativas, seguro que has jugado alguna vez.

SNOWBROS
Requisitos: Compatible con iPhone, iPod touch y iPad.Requiere iOS 4.0 o posterior.
Precio: 1,59 EUR
Url: http://itunes.apple.com/es/app/snow-bros/id492510272?mt=8
Puntuación: ★★★★★ (9,5)



Blokus

Consigue bloquear a tus contrincantes

El tablero de toda la vida se hace más pequeño para que juegues a Blokus en tu iPhone. Blokus es otro de los juegos de GameLoft digno de destacar en la App Store. Si no has jugado nunca pero te encanta UNO, entonces este juego te va a gustar.

Tu misión es la de bloquear a tus contrincantes poniendo piezas de tu color sobre el tablero. Parece sencillo pero no lo es, pues las piezas deben tocarse unas con otras, y así a base de juntar tus piezas de colores por uno de los extremos como mínimo tienes que ir comiendo terreno a tus contrincantes.

Tienes diferentes piezas de distintos tamaños a tu disposición, pero solo una de cada, así que tienes que jugar bien tus piezas sobre el tablero para ganar.

El modo multijugador a través de la red local hará que disfrutes con tus amigos. También puedes jugar en multijugador por Wi-fi para retar a gente de todo el mundo, tu decides.

El detalle más interesante de Blokus es que está diseñado para personas daltónicas, de modo que todas las piezas tiene un mismo color.

Un tablero y cuatro colores es lo único que necesitas.



BLOKUS
Requisitos: Compatible con iPhone, iPod touch y iPad.Requiere iOS 3.0 o posterior.
Precio: 0,79 EUR
URL: http://itunes.apple.com/us/app/blokus/id367861648?mt=8
Puntuación: ★★★★ (8,0)



Logos Quiz

¿Te crees un verdadero experto en logos?, ¿te sabes todos los logos de las marcas mas de moda y de las que no son tan conocidas?, pues Logos Quiz es para ti, rétate a ti mismo a conseguir el máximo de puntuación en completar los nombres de todos los logotipos que aparecen en los diferentes niveles. Si no sabes la respuesta no te preocupes ya que Logos Quiz te da la posibilidad de pedir ayuda a través de Twitter a tus seguidores y así conseguir tu objetivo: completar todos los diferentes niveles.

No pienses que en los logotipos te aparecerá el nombre de la marca. Los logotipos aparecen limpios, puede que te de pistas con algunas de las letras, pero nada más, aunque casi siempre los logos que verás serán muy conocidos y no tendrás demasiado problema en adivinarlos.

A medida que aciertes se irán desbloqueando nuevos niveles, y la puntuación que consigas dependerá de cuánto tiempo tardes en adivinar cada uno.

Un juego muy sencillo, pero realmente adictivo.





Consigue adivinar todas las marcas que te propone el juego.

LOGOS QUIZ

Requisitos: Compatible con iPhone, iPod touch y iPad.Requiere iOS 4.0 o posterior.

Precio: Gratis

URL:http://itunes.apple.com/es/app/logosquiz/id478364212?mt=8&affId=1578639&ign-mpt=uo%3D4

Puntuación: ★★★★ (8,0)



Burnout Crash !

En tres palabras: desata el caos. Ahora lo de chocarte con el coche va a estar más de moda que nunca con este nuevo juego de Burnout, y si bien es cierto que en casi todas las plataformas para las que han salido las diferentes versiones Burnout la cuestión aparte de conseguir ganar la carrera era chocarte con los demás coches y así conseguir mayores puntuaciones, en la versión para iPhone todo lo que tienes que hacer es chocarte con los demás coches, algo muy sencillo desde un primer punto de vista pero que realmente no lo es.

Tendrás que conseguir chocarte con el mayor número de coches para así conseguir la mayor puntuación posible. Incluye un modo de uno contra uno para que retes a tus amigos.

Así que ya sabes cuanto más espectacular sea el coche contra los demás coches y mayor número de coches estén involucrados en el coche más puntuación ganarás.



BURNOUT CRASH!

Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad.Requiere iOS 4.0 o posterior.

Precio: 3,99 EUR

Url: http://itunes.apple.com/es/app/id473262001?mt=8&affId=1822966

Puntuación: ★★★★ (7,0)



Max Payne

Te persigue la policía y la mafia, estás con el agua al cuello.

El juego estrella que ha llegado a la App Store de la mano de RockStar te permitirá volver a revivir todo lo acontecido: un asesinato que no has cometido y en el que estás incriminado sin saber por qué.

Te encontrarás en la piel de un fugitivo perseguido por los policías y mafiosos, y te hallarás entre la espada y la pared.

Puedes personalizar los controles para adaptarlos como mejor te convengan así que es una característica bastante destacable.

Por otra parte los chicos de RockStar han incluido un social club en el que podrás seguir tus estadísticas del juego y desbloquear trucos.





Revive toda la historia de nuevo pero esta vez para cambiar el desenlace al juego.

MAX PAYNE

Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad. Requiere iOS 4.2 o posterior.

Precio: 2,39 EUR

Url: http://itunes.apple.com/es/app/max-payne-mobile/id512142109?mt=8

Puntuación: ★★★★ (8,0)



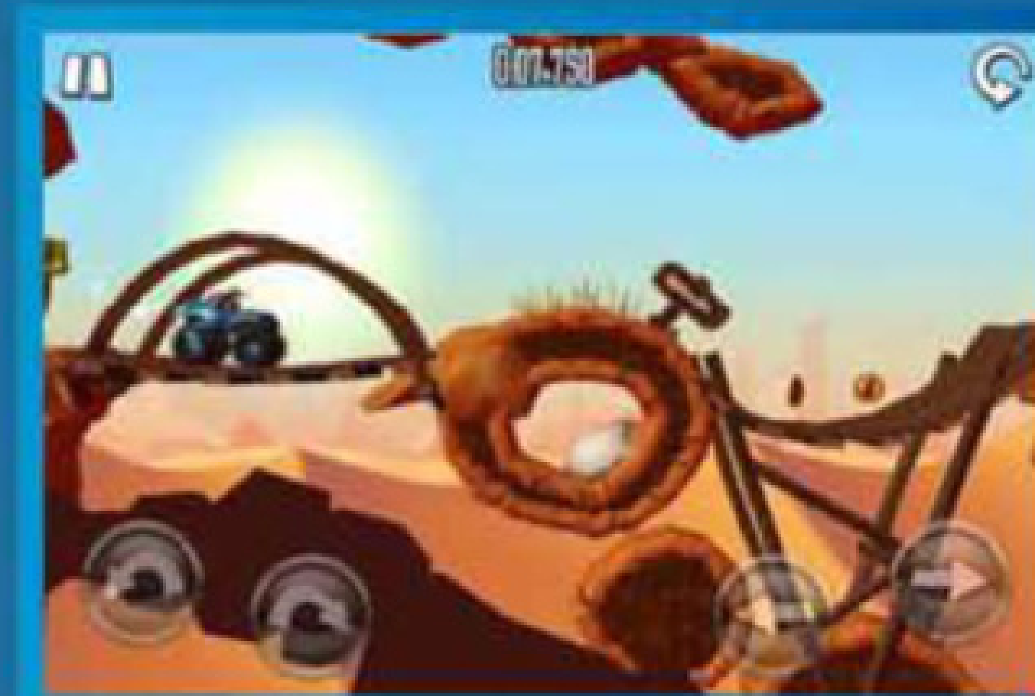
MotoHeroz

Sortea todos los obstáculos para llegar a la meta

MotoHeroz viene de la tienda de Nintendo, pero ha conseguido hacerse un hueco bastante importante en la App Store.

Ubisoft ha hecho un gran trabajo adaptando este juego de coches a iOS. La temática es sencilla: sortear todos los obstáculos que te van apareciendo desde la salida hasta que llegas a la meta. Además de sortear los obstáculos tendrás en la imagen a dos coches fantasmas que tendrás que ganar en velocidad y así conseguirás el mejor tiempo en cada carrera. Mientras estés corriendo podrás coger créditos que luego canjearás por diferentes objetos.

Pero no te vayas a creer que todo en este juego es sortear obstáculos, pues los errores que cometas los pagarás, y muy caros. Los circuitos que te puedes encontrar en MotoHeroz son muy divertidos y no son fáciles de completar, así que no es un juego del que te vayas a aburrir fácilmente.



Un juego de coches un tanto diferente.



MOTOHEROZ
Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad.Requiere iOS 4.1 o posterior.
Precio: Gratis.
URL: http://itunes.apple.com/es/app/motoheroz/id496216983?mt=8
Puntuación: ★★★★ (7,0)



Titus - La política no es un juego

Clippox es un juego de acción muy cuidado desde el punto de vista gráfico, un universo en 2D con ilustraciones hechas a mano y con una estética de fantasía que te cautivará.

Clippox vive dentro de un árbol sagrado que está protegido de los insectos y de los demás peligros de la selva, pero una noche la tormenta y sus rayos destruyen el árbol sagrado.

Así que el gran Chamán decide salir a buscar la Tierra Prometida y poder encontrar un nuevo hogar.

Clippox es una historia llena de sorpresas y en la que tendrás que luchar contra los enemigos utilizando la magia. Un juego muy fácil pero realmente adictivo.

Un relojero agorafobico,ponte en su piel y llega a ser presidente.

TITUS
Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad. Requiere iOS 3.1.3 o posterior.
Precio: 1,59 EUR.
URL: http://tinyurl.com/dxpoopr
Puntuación: ★★★★ (7,0)



Da mítines y haz campaña electoral a tu favor.



Bridge Constructor

¿Te gustaría haber llegado a ser arquitecto? No te preocupes, ahora puedes convertirte en un magnifico constructor de puentes sin tener que pasar por la Universidad.

El juego dispone de 30 fases en las que te encontraras cinco entornos diferentes: colinas, montañas, playas, ciudad y cañón. A parte tienes a tu disposición cuatro materiales de construcción diferentes tales como madera, acero, cables y pilares de hormigón. De esta forma podrás utilizar el material que más de convenga en cada momento.

Puedes dar rienda suelta a tu imaginación pero siempre deberás estar atento a tu presupuesto.

El juego está integrado en Facebook, donde tienes la oportunidad de compartir tus puntuaciones y las capturas de pantalla de tus construcciones con tus amigos.





BRIDGE CONSTRUCTOR
Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad.Requiere iOS 4.0 o posterior
Precio: 2,39 EUR.
URL: http://itunes.apple.com/es/app/bridge-constructor/id503190232?mt=8
Puntuación: ★★★★ (8,0)



MotoGP Fantasy Manager

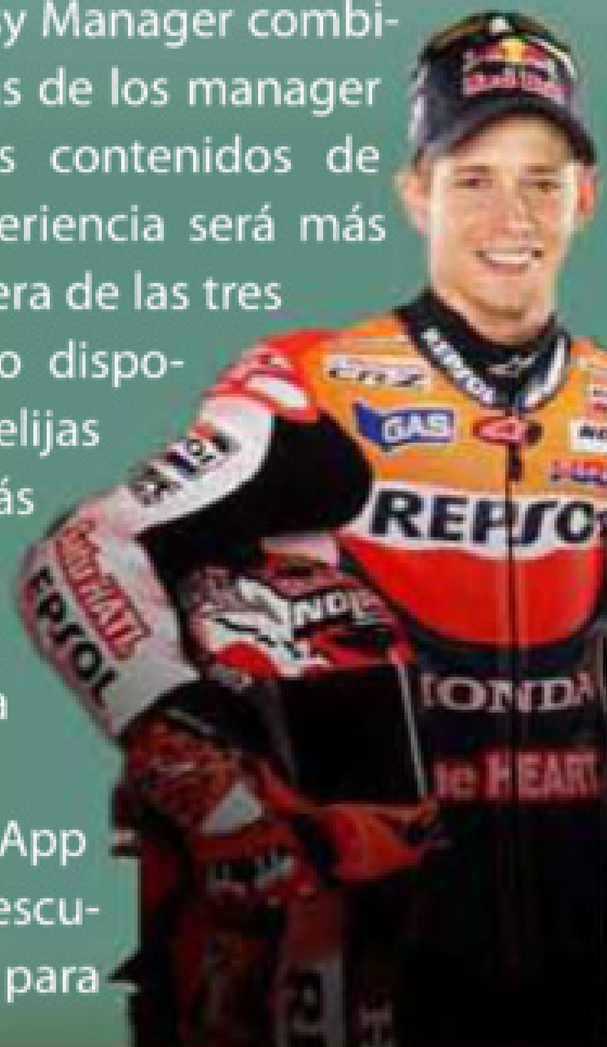
Conviértete en el campeón del mundo, saca el manager que llevas dentro para dirigir a tu equipo hasta la victoria y demostrar que eres el que más sabe del mundo del motor.



Elige a tu piloto favorito, configura la moto con el chasis y con el motor que elijas podrás mejorar las instalaciones de tu fábrica para llevar a tu equipo a lo más alto, la fabrica estará construida en 3D.

Podrás retar a usuarios de todo el mundo para correr en cualquiera de los grandes premios y así alcanzar la victoria.

MotoGP Fantasy Manager combina las características de los manager deportivos con los contenidos de MotoGP, así la experiencia será más real. Tienes cualquiera de las tres categorías de moto disponibles para que elijas cuál es la que más te gusto o con cuál quieres convertirte en el campeón esta temporada.



Dentro de la App podrás comprar escudos que te servirán para introducir mejoras tanto a los pilotos como a las motos. Una de las novedades de la nueva versión es que puedes mejorar a los pilotos o a las motos de forma individual.

Puedes acceder al juego mediante tu cuenta de Facebook así podrás competir contra tus amigos y compartir trofeos,victorias y puntos con ellos.

Serás en el jefe de tu propio equipo de Motos.

MOTOGP FANTASY MANAGER
Requisitos: Compatible con iPhone, iPod touch y iPad.Requiere iOS 3.2 o posterior.
Precio: Gratis.
URL: http://itunes.apple.com/es/app/motogp-fantasy-manager-2012/id455652726?mt=8
Puntuación: ★★★★ (8,0)



Dibuja con tus Amigos

Ya sé que hay muchos juegos de dibujar y de adivinar, pero este es especial, y es que todo íntegramente esta traducido al español, así que es una gran ventaja a la hora de jugar.

La temática es sencilla: tu dibujas y un amigo lo adivina y viceversa. Cada vez que nos toque adivinar tendremos una pequeña ayuda y es que si tardas mucho en adivinar la palabra que tu amigo ha dibujado te irán saliendo letras ordenadas en su hueco correspondiente.

Dispones de dos versiones, la gratuita que contiene publicidad, pero que no es molesta a la hora de jugar; y la premium, que no incluye publicidad y que podrás actualizar desde dentro de la misma aplicación. Tu decides con cual te quedas..



DIBUJA CON TUS AMIGOS
Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (3ª y 4ª generación) e iPad. Requiere iOS 5.0 o posterior.
Precio: Gratis.
URL:http://itunes.apple.com/es/app/dibuja-con-tus-amigos/id515063182?mt=8
Puntuación: ★★★★ (8,0)



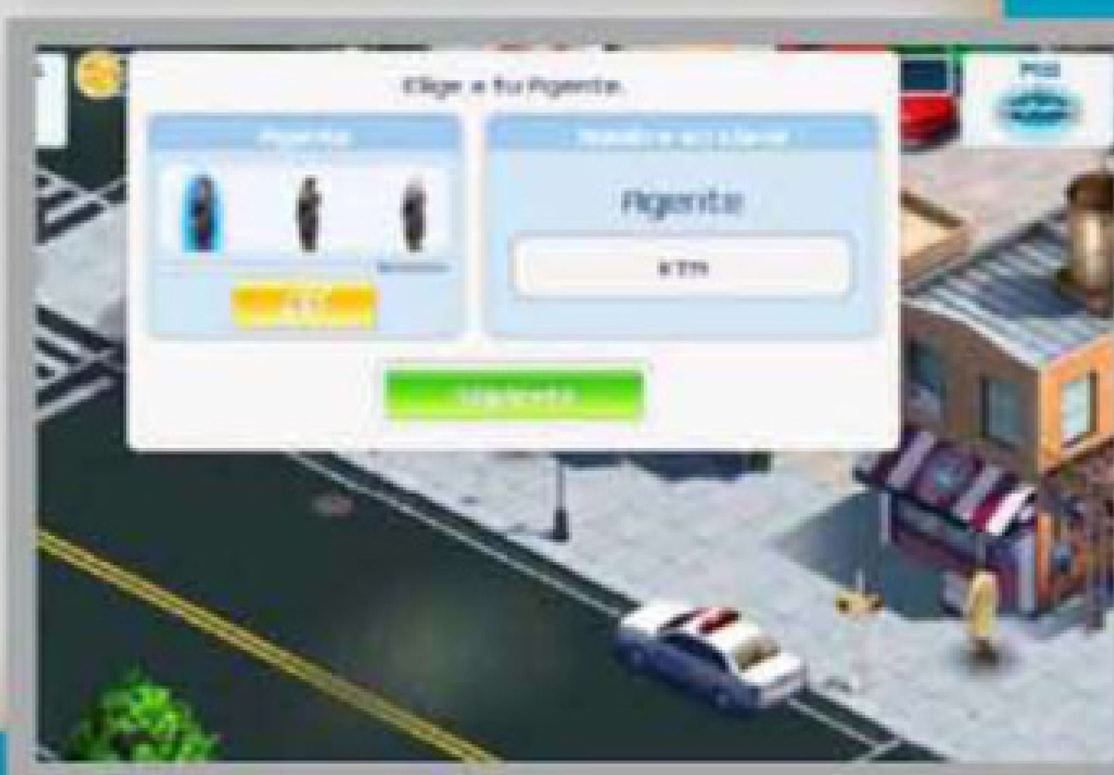
Men In Black 3

Los hombres de negro han vuelto y esta vez de la mano de Gameloft. Tú y solo tú estás a cargo de la agencia en donde tendrás que entrenar a tus agentes para que luchen contra los alienigenas que están invadiendo la tierra.

Tendrás que viajar en el tiempo entre 1969 y 2012 para derrotar a los enemigos. Gracias a Facebook y a Gameloft Live podrás invitar a tus amigos para que se unan a tu agencia.



Tu eres el encargado de la agencia de los hombres de negro.



Salva a la ciudad de los visitantes alienigenas.

MEN IN BLACK 3
Requisitos: Compatible con iPhone 3GS, iPhone 4, iPhone 4S, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad.Requiere iOS 4.0 o posterior.
Precio: Gratis.
URL:http://itunes.apple.com/es/app/men-in-black-3/id504522948?mt=8
Puntuación: ★★★★ (7,0)

POR RAMÓN GONZÁLEZ

Entre cazuelas

Desde el lanzamiento de la primera versión de iPad comenzaron a surgir aplicaciones prácticas más o menos profesionales y accesorios más o menos prácticos. Uno de los sectores en los que han surgido complementos y apps más interesantes es el de la cocina.

Últimamente hemos asistido a una modernización del mundo de la cocina que ha situado al sector en uno de los primeros puestos en cuanto a tecnología. Tanto a nivel profesional como a nivel doméstico, las tecnologías han avanzado en este sector como en pocos.

Hoy en día es difícil encontrar una vivienda que no cuente con un robot de cocina, un Thermomix o incluso con un iPad entre las herramientas de cocina. La cantidad de aplicaciones para gestionar recetas de cocina, para seguir dietas de adelgazamiento o para localizar restaurantes aumenta cada día y, lógicamente, mejoran a medida que la demanda de los usuarios no para de crecer.

Aplicaciones para cocinar

El primer aprovechamiento del iPad como herramienta relacionada con la cocina vino de la mano de las aplicaciones de recetas. Son numerosísimas las aplicaciones de este tipo y de lo más especializado. Recetas para chicas, para solteros, para vegetarianos, recetas de un cocinero famoso de la televisión, de un lejano país, etc. Las aplicaciones de recetas han dejado de ser algo novedoso para convertirse en algo que podemos elegir a precios bajísimos o gratis. También encontramos multitud de ellas que ofrecen una versión Lite para poder



Tanto en forma de aplicaciones nativas como en podcast, revista digital o incluso página web, cocinar con un iPad como referencia es un alternativa muy práctica a los tradicionales libros de cocina.

TECNOLOGÍA EN LA MESA

Los avances en tecnología del sector culinario no se limitan a estar dentro de la cocina. También empiezan a surgir empresas que quieren dar un valor añadido a sus productos utilizando para ello la tecnología.

El caso del restaurante Etxanobe es un buen ejemplo. Además de tener una web muy práctica con la que puedes no sólo conocer un poco el restaurante antes de ir sino incluso hacer reservas en línea, este local ofrece una carta interactiva en formato iPad con la que el comensal puede ver una detallada descripción de cada plato en distintos idiomas e incluso vídeos de su elaboración.



En el restaurante Etxanove no se conforman con tener una web pensada para dar servicios al cliente sino que su carta interactiva permite ver como se cocina un plato antes de probarlo.



VÍDEOS POR LA RED

COCINA, HUMOR Y... UN IPAD

En la App Store podemos encontrar miles de aplicaciones. Desde las más útiles y prácticas hasta la vacuidad más grande que te puedas imaginar. Sin embargo, la gente continua imaginando cosas que podría hacerse con un iPad y el resultado la mayoría de las veces es sorprendente y sobre todo divertido. Relacionados directamente con el tema de esta número, hemos encontrado algunos ejemplos.

Con una estética muy en la línea de Apple pero con la exageración que el humor permite en estos casos, podemos ver en ete vídeo de Youtube la aplicación definitiva para los cocineros, los aficionados al camping o los resugnados habitantes de las soluciones habitacionales. En el espacio de un iPad podemos tener toda una placa vitrocerámica (eso si, no es de inducción) con la que cocinar incluso sin sartén. Como muestra nos enseñan a un usuario friendo un huevo sobre un iPad de primera generación. El resultado está bien conseguido para tratarse de un aficionado pero en cualquier caso nos puede sacar una sonrisa que hoy en día es un valor seguro. http://youtu.be/q5tQHphLDFg



Tanto con humos como en serio, podemos encontrar vídeos en la red que proponen el uso de nuestro preciado iPad como herramienta indispensable en la cocina. Es de suponer que los maestros de este arte también necesitarán reirse de vez en cuando.

Virales de cocineros

Uno de los vídeos más divertidos que se ha expandido de forma viral (como no podía ser de otra forma) también alude a la utilización del iPad como instrumento de cocina. Abordado desde un punto de vista mucho más natural y con un toque de ternura, se trata de un vídeo que gracias a su éxito ahora resulta incómodo de ver por el exceso de publicidad que aparece al intentarlo. Si embargo, merece la pena. http://youtu.be/-meh5ZJ79Qs

iCut (hablando en serio)

Con una idea pareceida a la del primer vídeo que comentamos pero con la intención de utilizar en serio el iPad como herramienta de cocina, en este vídeo podemos ver en acción la aplicación iCut que pretende ser una ayuda para la correcta división de productos cocinados en porciones perfectas. A pesar de utilizarse con el iPad proteggido con film transparente cuesta creer que alguien lo use en serio. http://youtu.be/sCCKGvzj1NY

probarlas y, en caso de merecer la pena, actualizarnos a la versión definitiva de pago. Algunas de estas aplicaciones utilizan técnica de venta que puede resultar un tanto engañosa que consiste en ofrecer una aplicación gratuita pero a la hora de utilizarlas hay que pagar por cada grupo de recetas. Poco a poco, este modelo de negocio se está abriendo camino (sobre todo en revistas digitales) y nos vamos acostumbrando a él pero de entrada resulta chocante instalar algo "gratuito" que requiere pago para poder utilizarlo.



Cocinar con un iPhone como libro de recetas permite el acceso a millones de recetas tanto desde aplicaciones específicas como desde revistas de cocina o incluso páginas web.



El fabricante de accesorios Belkin, con una trayectoria impecable en cuanto a objetos útiles y bien diseñados, ofrece toda una línea de soportes para iPad para su utilización en la cocina.

Revistas de cocina

Desde la aparición de la aplicación Kiosco, y otras plataformas similares, era de esperar que, poco a poco, las revistas de cocina estén dando el salto desde sus ediciones en papel y estén lanzando versiones digitales para todas estas plataformas. Este tipo de revistas es especialmente interesante para las plataformas digitales debido a la casi nula caducidad de su temática. Es decir, mientras que una revista de tecnología o de moda poco podrá aportarnos a los pocos meses de su lanzamiento, en el caso de las revistas de cocina la mayoría de sus contenido seguirán vigentes para siempre o en el peor de los casos hasta años después, cuando los productos de temporada vuelvan a llenar nuestros mercados.

Hardware

El fabricante Belkin ha sabido ver un nicho de mercado en los cocineros aficionados a os dispositivos iOS y tiene en su web un apartado específico de accesorios para sujetar un iPad en los muebles de cocina, pegado a la nevera y cada vez más opciones que nos permitirán no terminar llenando nuestro dispositivo de harina o aceite. iP



POR MARTA HUERTA

Podcast deportivos



La emisión de información relativa al deporte es una de las más antiguas y, por supuesto, de las más rentables del espacio radiofónico y, como no podía ser de otra forma, el mercado de podcast sobre deportes, tanto provenientes de la radio como creados específicamente para este formato, es de los más amplios y variados. Aunque la mayoría de ellos se centran principalmente en el fútbol, también abarcan el resto de deportes de forma mucho más completa que la mayoría de cadenas de televisión. Sobre todo en idioma español.





Un año en el que toca Eurocopa y juegos olímpicos es un excelente momento para hablar de los podcast deportivos. En el momento de escribir este texto todavía no se sabe cómo terminará la Eurocopa pero la emoción que está tomando con el pase de España a semifinales tras vencer a una Francia prácticamente impotente ante el control de nuestra selección, hace que el interés del público por este tipo de programas aumente de forma exponencial.

Si habitualmente los programas de radio dedicados al deporte van dedicados a una audiencia que, sin ser ni mucho menos minoritaria sí está cla-



El larguero

No podía faltar en este tema alguna representación de programas de radio conocidos por todo el público aficionado al deporte a través de la radio.

El Larguero, de la cadena ser, es sin duda uno de los más conocidos del espectro radiofónico español pero, sin duda, la posibilidad de escucharlo desde cualquier parte del mundo y, sobre todo, en el momento que se quiera y seleccionando la parte que más nos interese, lo hacen mucho más cómodo y práctico. A través de la iTunes Store o de su propia web, podemos encontrar entrevistas con los protagonistas, comentarios y análisis de los más diversos acontecimientos deportivos.

Bajo la dirección de José Ramón de la Morena y con colaboradores del nivel de Santiago Cañizares o Perico Delgado, el programa es dinámico y fresco, si bien, como sucede con todo lo relacionado con el deporte, puede resultar algo denso para el no aficionado al deporte aunque para los aficionados puede llegar incluso a saber a poco.

El horario de emisión en directo de doce a una y media de la madrugada convierte a este programa y otros similares en ideales para su escucha a través de nuestros dispositivos moviles o de nuestro ordenador en el momento que nos venga mejor.

El larguero es uno de esos programas nocturnos en los que se analiza la actualidad deportiva. Escucharlo a través de Podcast no sólo le aporta la ventaja de elegir el momento sino de seleccionar la parte que más nos interese.



Motor, pasión y podcast

Desde que hace pocos años un joven asturiano nos enseñara que cuando nos lo proponemos somos capaces de llegar a lo más alto sea cual sea el asunto del que hablemos, la afición por la Fórmula 1 en nuestro país se ha disprado y, con ella, los índices de audiencia de las retransmisiones televisivas de este deporte.



Como es lógico, cuando se crea una demanda, rápidamente surgen distintas ofertas para cubrirla y, en el caso de la Fórmula 1, son bastantes los medios especializados tanto en formato página web, blog, foro y por supuesto podcast.

A diferencia de los medios generalistas en los que los programas deportivos son los que tocan la Fórmula 1 de forma más o menos detallada en función de el resto de eventos deportivos que coincidan en horarios, el formato podcast permite que sí existan programas especificos de este deporte.

Stop and Go

De la mano del foro especializado en F1 en nuestro idioma, en **www.clubf1.es** encontramos este podcast en el que se habla largo y tendido sobre todo lo relacionado con este deporte tanto durante el desarrollo de los grandes premios como una vez concluidos éstos .

Con una duración de algo más de una hora por programa, cada uno corresponde a un GP, aunque los títulos de los mismos hacen referencia al tema en torno al que se discute en lugar de poner el nombre del circuito.

Desde boxes

Este es un podcast en el que semana a semana se publica un programa en el que se comentan todas las noticias relacionadas con la Fórmula uno tanto si hay GP como si no.



Con un diseño más que escueto, el blog de "Desde boxes" es un complemento perfecto para un podcast sobre la Fórmula 1 para los usuarios que consideren que los programas de deportes generalistas son demasiado escuetos con el deporte del motor.

Basándose en que la F1 no descansa y se producen noticias prácticamente todos los días, este podcast consigue algunas veces estirar noticias publicadas por intenet hasta llenar un programa de una hora cada semana. Una vez que transcurre cada carrera ya sí que hay material para hacer un programa con contenidos hasta la bandera y en ese punto son especialmente buenos. También editan un blog en el que consultar noticias de este deporte en forma de pinceladas.

LA RADIO DEPORTIVA

Radio Marca

Si hay una radio relacionada con el deporte en España es sin duda Radio Marca. La cadena de radio del tradicional diario deportivo emite día y noche programas deportivos y, como no podía ser de otra forma, posteriormente lo pone a disposición de los oyentes en forma de podcast.

Además, utiliza su propia web para completar la información con artículos escritos, entrevistas y, cómo no, con la posibilidad de escuchar la emisora en tiempo real desde cualquier rincón del planeta.



A través de la web de Marca podemos oir la emisora de radio en directo. Los podcast están disponibles en iTunes.



Deportes como el surf o el Skateboard no tienen un público como para hacer rentable un programa de televisión o de radio convencional mientras que, a través de los podcast, podemos encontrar verdaderas maravillas informativas de cualquier deporte.

No sólo Fútbol

La buena noticia para los seguidores de deportes "minoritarios" es que el formato enlatado permite producciones mucho menos costosas (de hecho tú mismo puedes crear tu propio podcast con tu ordenador). Por lo tanto, ante una necesidad mucho menor de rentabilidad, se abre el mercado a multitud de deportes (windsurf, baloncesto, ski acuático...) que hasta ahora se limitaban a ocupar unos cuantos minutos en programas de grandes cadenas y que ahora tienen no uno sino varios programas cada semana.

ramente diferenciada por su gran afición al deporte, estos meses se multiplica de forma sorprendente el número de aficionados gracias a nuestros representantes tanto en la Eurocopa como en los Juegos Olímpicos.



DevZone

ROBERTO PÉREZ

(robj.perez@gmail.com)

RubyMotion

Haciendo un poco de historia

Allá por 1993, por la cabeza de Yukihiro Matsumoto pasaba la idea de crear un lenguaje basado en Perl, pero que además diera un nuevo enfoque a aspectos de otros lenguajes como Python y Eiffel. Así fue como surgió Ruby, un lenguaje que hoy en día esta viviendo sus momentos más dulces, y que está respaldado por una de las comunidades más vivas del desarrollo de software.



Ruby 1.0 hizo su primera aparición en 1996 dentro del mundo de habla japonesa, ya que, como puedes deducir por el nombre, era el lugar de procedencia de Yukihiro (a partir de ahora Matz). Hubo que esperar hasta la versión 1.3, en 1999, para que se creara la lista de correo en inglés y de esta manera el lenguaje se diera a conocer fuera de las fronteras niponas.

Los años pasaban, y Ruby pese a ser un lenguaje muy versátil y conciso no tenía una repercusión muy fuerte, pero fue en 2005 cuando apareció el framework que cambiaría la historia de Ruby, y que influiría de forma muy significativa en numerosos frameworks que utilizamos hoy en día. Sí, estoy hablando de Ruby on Rails, o conocido comunmente como Rails.

Este framework de desarrollo web explota las características del lenguaje para proporcionar al desarrollador una forma de crear aplicaciones extremadamente ágil, y que no se había visto hasta ese momento.

Hoy en día, la versión más moderna de Ruby es la 1.9.3, estando planeada la 2.0 para el año que viene. Rails por su parte, tiene un papel activo en numerosas web, muchas de ellas mundialmente conocidas como Twitter o github.

Muchas veces se tiende a pensar que Ruby es solo Rails, y aunque es cierto que Rails es el framework más famoso de Ruby, hay vida más allá de él, y un claro ejemplo es lo que vamos a ver en este artículo.

Volviendo de nuevo a los detalles de Ruby, estamos hablando de un lenguaje de script, del que podemos destacar su aspectos de dinámico, esto es, los tipos de de las variables se resuelven en tiempo de ejecución y de orientación a objetos, ya que, todo en Ruby es un objeto y sus variables son referencias a dichos objetos. Además de esto, Ruby se caracteriza por tener fuertes influencias de los lenguajes funcionales, como podemos ver en el siguiente ejemplo, en el que cogemos todos los números pares del 1 al 50 y los multiplicamos por 10.

```
doble_pares =
        (1..50).to_a.select do |numero|
                numero.even?
        end.collect do |numero_par|
                numero_par * 10

        end
```

La implementación referencia de Ruby es la creada por el propio Matz, escrita en C y que ejecuta el lenguaje de una forma interpretada. Sin embargo una característica de Ruby, y que lo diferencia mucho de otros lenguajes como Python, es que existen numerosas implementaciones del lenguaje que en algunos casos, hasta superan a la imple-

mentación "oficial". Dichas implementaciones son por ejemplo JRuby, MacRuby o Rubinius.

En algunos casos como con JRuby o MacRuby, ademas de implementar el propio lenguaje, le aportan un matiz diferente, JRuby por ejemplo genera bytecode que se ejecuta sobre la JVM de Oracle, permitiendo que un script de Ruby compilado con JRuby pueda ejecutarse sobre cualquier máquina que tenga una implementación de la máquina virtual de Java, y no solo eso, si no que además, pueda usar clases del propio Java.

¿Qué es RubyMotion?

Después de toda la disertación sobre Ruby que hemos hecho en el apartado anterior, os preguntaréis, qué pinta esto en una sección de desarrollo de iOS, y la razón es que RubyMotion (165 EUR; **http://www.rubymotion.com**) es la "piedra rosseta" que mezcla Ruby y el desarrollo de aplicaciones para iOS. Sí, estás leyendo bien, con RubyMotion puedes escribir aplicaciones para iOS en Ruby, y además esas aplicaciones serán completamente nativas, como son las que se escriben con Objective-C.

RubyMotion tiene parte de sus raíces en el proyecto MacRuby, cuyo objetivo es proporcionar una implementación del lenguaje de programación en OS X, y además ofrecer un acceso a todo el runtime de Objective-C desde Ruby. Este acceso hace posible que podamos llamar a toda la librería de clases de Cocoa, y por tanto, hacer aplicaciones completas sin desarrollar una línea en Objetive-C.

Siguiendo el esquema de MacRuby, RubyMotion proporciona ese puente hacia las librerías de UIKit desde Ruby, pero va un paso mas allá. Mientras que MacRuby sigue ejecutando el código Ruby de forma interpretada, RubyMotion utiliza el mismo mecanismo que se utiliza en Objetive-C para generar código nativo.

Este mecanismo es otro de los pilares de RubyMotion, y no es otro que el LLVM. LLVM es la arquitectura de compilación que se utiliza en nuestros programas de Objective-C, el compilador que usamos en ese caso es Clang, que generara código nativo usando LLVM. En el caso de RubyMotion, el esquema es similar, solo que el compilador en vez de ser Clang, será el de RubyMotion. De esta manera, un dispositivo con iOS no notará la diferencia al ejecutar una aplicación hecha con RubyMotion, o hecha con las herramientas tradicionales.

Antes de ponernos manos a la obra, es importante comentar el último detalle de RubyMotion. En Ruby, la gestión de memoria se realiza mediante el uso de un Garbage Collector. La gran mayoría de las implementaciones de Ruby (incluido MacRuby) utilizan este sistema de gestión de memoria. Mientras que en un ordenador el impacto de un sistema así no es muy alto, en un móvil el panorama cambia radicalmente.

De esta manera, RubyMotion implementa un sistema de gestión de memoria muy similar al ARC introducido en Objective-C. El compilador analizará estáticamente el código y se encargará de liberar la memoria por nosotros en tiempo de compilación, descargándonos de tan pesada responsabilidad. Un desarrollador de Ruby no notará ninguna diferencia en el código que escribe.

Primeros pasos con RubyMotion

Después de leer las dos primeras secciones, ya se puede decir que estamos en contexto sobre lo que es RubyMotion, así que pongamos manos a la obra para hacer nuestro primer ejemplo y ver la potencia que encierra este framework de desarrollo.

Su instalación no es más complicada que ejecutar un script de instalación. Para ello solo tenemos que acudir a su web (**www.rubymotion.com**), adquirir una licencia y proceder a la descarga. Como puedes ver en su web, actualmente el precio de la licencia también nos dará acceso, entre otras cosas, a un año de futuras actualizaciones o la comunidad de desarrollo.

Hay que decir que RubyMotion requiere tener instalado Xcode, no porque vayamos a poder utilizarlo, si no porque necesita el conjunto de herramientas de linea de comando que se instalan con el IDE de Apple.

Las herramientas utilizadas por RubyMotion serán las mismas que se utilizan habitualmente con Ruby, de tal manera que si estás familiarizados con ellas, todo será mucho mas fácil. Si nunca has hecho nada con Ruby, el principio puede que se haga más cuesta arriba, ya que el sitio donde se pasa más tiempo es la Terminal de comandos. Pero no te desanimes, ya que aunque pueda parecer arduo al principio, al final es muy cómodo trabajar de esta manera.

Creando la primera aplicación

Crear una aplicación, es tan sencillo como ejecutar:

```
$ motion create HolaMundo
```

Lo cual nos creará los archivos y la estructura de carpetas adecuada para poner en práctica nuestra aplicación.

```
1. bash
/tmp$ motion create HolaMundo
    Create HolaMundo
    Create HolaMundo/.gitignore
    Create HolaMundo/Rakefile
    Create HolaMundo/app
    Create HolaMundo/app/app_delegate.rb
    Create HolaMundo/resources
    Create HolaMundo/spec
    Create HolaMundo/spec/main_spec.rb
/tmp$
```

Creando nuestra primera aplicación

Inspeccionando los archivos que crea, podemos apreciar varias cosas:

■ Los archivos de código fuente, estarán en el directorio "app", y vemos como nos genera el AppDelegate con el nombre app_delegate.rb.

El código del archivo es muy sencillo, con toda seguridad, nos va a recordar a como trabajamos con Objective-C:

```
class AppDelegate
 def application(application,
        didFinishLaunchingWithOptions:launch
Options)
  true
 end

end
```

Como vemos, la clase que nos genera es similar a nuestro típico AppDelegate, y el método al que se invoca también es similar.

■ Por defecto nos genera los archivos necesarios para hacer las pruebas de la aplicación. Ademas dichas pruebas están basadas en RSpec, que es una librería para describir test unitarios usando una sintaxis similar al lenguaje "natural".

■ Nos crea el archivo "Rakefile", que es la base para poder ejecutar las diferentes acciones que vamos a poder hacer con el proyecto, como es, ejecutarlo en el simulador, o empaquetar el proyecto para subirlo al AppStore.

Sin tocar nada más, ya podemos ejecutar la aplicación en el simulador, ejecutando en la terminal:

```
$ rake
```

Debido a que nuestro código no hace nada más que retornar *true* al iniciarse, todo lo que veremos será una pantalla en negro, cosa por otro lado, poco atractiva.

Un detalle importante es que, como podrás ver, cuando ejecutamos la aplicación, la terminal nos ofrece una entra-

da interactiva, donde podremos escribir código que se ejecutará en tiempo real en el simulador. Esta forma de funcionamiento es muy típica en Ruby, pero bastante revolucionaría en el desarrollo iOS. Si queremos probar una porción de código, la podemos escribir aquí y veremos como se reproduce en el simulador.

Por ejemplo, si escribimos lo siguiente

```
> alert = UIAlertView.new
> alert.message = "Hola mundo"

> alert.show
```

Veremos como aparece en el simulador un AlertView y el texto que hemos establecido. Sin duda, una herramienta muy potente.

Uso de las clases de UIKit desde RubyMotion

Ya hemos visto lo sencillo que es crear y ejecutar nuestra primera aplicación, sin embargo, esta aplicación estaba completamente vacía. Para ir añadiendo nuevos elementos, necesitamos saber cómo acceder a las clases de UIKit, desde Ruby.

Como hemos visto en el esqueleto que RubyMotion nos crea, la sintaxis de los métodos y los nombres de las clases son idénticas. De esta manera la traducción entre un lenguaje y otro va a ser bastante sencilla. Por ejemplo, mientras que en Objetive-C el típico código de inicialización es algo como este:

```
UIWindow *window = [[UIWindow alloc] initWithFrame:
        [[UIScreen mainScreen] bounds]];
HolaMundoViewController *hmvc =
[[HolaMundoViewController alloc]
   initWithNibName:@"HolaMundoViewControl
ler" bundle:nil];
UINavigationController *root =
[[UINavigationController alloc]
        initWithRootViewController:hmvc];
window.rootViewController = root;

[window makeKeyAndVisible];
```

En Ruby sería algo como:

```
window = UIWindow.alloc.
initWithFrame(UIScreen.mainScreen.bounds)
hmvc = HolaMundoViewController.alloc.init
root = UINavigationController.alloc.initWithRoot-
ViewController hmvc
window.rootViewController = root
window.makeKeyAndVisible
```

Como se puede apreciar, dejando de un lado las obvias diferencias de sintaxis, el funcionamiento es muy similar, con lo que pasar de un lenguaje a otro es bastante sencillo. En el fondo nos estaremos "peleando" con las mismas API.

Ampliando el ejemplo inicial

Ahora que ya sabemos como llamar a nuestra querida API UIKit, vamos a ampliar el esqueleto de la aplicación para que muestre algo más entretenido que una simple pantalla en negro. Para ello, creamos un viewcontroller, llamado HolaMundoViewController, que residirá en app/holamundo_viewcontroller.rb y cuyo código será el que podemos ver a continuación.

```
class HolaMundoViewController <
UIViewController
        def viewDidLoad
                configurar_vista
                añadir_textfield
                añadir_boton
                añadir_label
        end

        def configurar_vista
                view.backgroundColor =
UIColor.whiteColor
        end

        def añadir_textfield
                @textbox = UITextField.
alloc.initWithFrame [[20, 50], [260, 28]]
                @textbox.borderStyle =
UITextBorderStyleRoundedRect
                view.addSubview @text-
box
        end

        def añadir_boton
                @boton = UIButton.butto
nWithType(UIButtonTypeRoundedRect)
        @boton.setTitle('Saludar!', forState:U
IControlStateNormal)
        @boton.frame = [[20, 120], [260, 40]]

        @boton.addTarget(self,
                action:'boton_pulsado',
                forControlEvents:UIContr
olEventTouchUpInside)

        view.addSubview @boton
        end

        def añadir_label
                @label = UILabel.alloc.
initWithFrame [[20, 190], [260, 22]]
                @label.text = "Introduce
tu nombre"
                @label.textAlignment =
UITextAlignmentCenter

                view.addSubview @label
        end

        def boton_pulsado
                @label.text = 'Hola ' + @
textbox.text + ' !!'
        end
end
```

También debemos modificar nuestro AppDelegate de una forma similar a la que vimos en el apartado anterior, de tal manera que instancie nuestro viewcontroller y que lo añada a la ventana

```
class AppDelegate
 def application(application, didFinishLaunching
WithOptions:launchOptions)
  @window = UIWindow.alloc.
initWithFrame(UIScreen.mainScreen.bounds)
        @window.rootViewController =
HolaMundoViewController.alloc.init
        @window.rootViewController.wants-
FullScreenLayout = true
        @window.makeKeyAndVisible
 end
end
```

Ya que es nuestro primer programa usando RubyMotion vamos a ver en detalle que hace cada porción de código.

Por un lado, en el AppDelegate, vemos que como solemos hacer en Objetive-C, necesitamos crear la ventana y asociarle como "rootViewController" una instancia de nuestro controlador. El código más interesante está en el del propio controlador. Hemos dividido el código de creación de cada elemento en diferentes métodos, de tal manera que sea más sencillo leerlo.

En cada método, creamos uno de los elementos del controlador y los añadimos a la vista del viewcontroller.

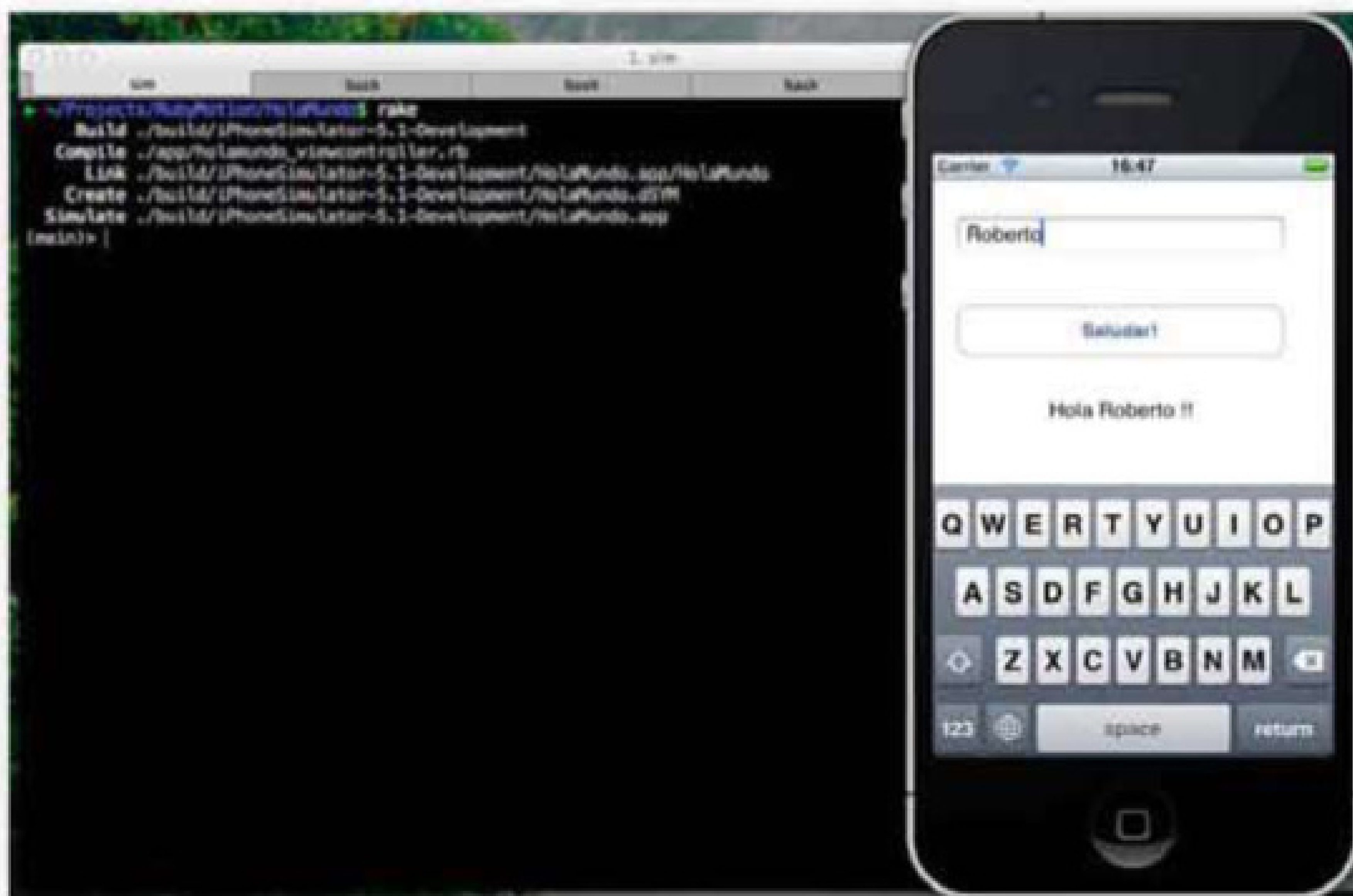
Leyendo el código seguro que has visto algunas de las diferencias con el código equivalente en Objetive-C. Por un lado, a la hora de crear un CGRect que se le pasa como parámetro al método "initWithFrame", en vez de usar la función CGRectMake, utilizamos una lista formada a su vez por otras dos listas de dos elementos, en la que cada par de números equivalen al "origin" y "size" de un CGRect. Como veremos en el próximo apartado, existe un mapeo entre tipos de Ruby y de Objetive-C, y en este caso el compilador se encarga se traducir ese tipo de lista a un CGRect.

Por otro lado, cuando un método tiene mas de un parámetro, la forma de llamar al método es utilizando explícitamente los nombres de cada parámetro, de la misma forma que hacemos en Objective-C, como podemos ver en:

```
@boton.addTarget(self,
                action:'boton_pulsado',
                forControlEvents:UIContro

lEventTouchUpInside)
```

Esta forma de invocar métodos no es



HolaMundo ejecutándose en el simulador

muy habitual en Ruby, ya que pese a que vemos tres parámetros, en realidad lo que estamos pasando es un diccionario con tres elementos, en el que la clave de cada par es el nombre de parámetro correspondiente al del método de Objetive-C.

Conocer este funcionamiento es importante, ya que si nos olvidamos del nombre de los parámetros, en realidad estaremos llamando a la función con un número incorrecto de parámetros, y gracias a la naturaleza dinámica de Ruby, nos daremos cuenta en tiempo de ejecución.

Si ejecutamos ahora nuestra aplicación, podremos ver algo como lo que se muestra en la Figura1, sin duda algo mas atractivo que una pantalla en negro.

Tipos de RubyMotion vs Tipos de Objective-C

Al mezclar dos mundos como son Ruby y Objective-C, hay elementos que están presentes en ambos lenguajes y que pueden entrar en conflicto.

Por ejemplo, en Objetive-C los arrays están definidos como instancias de la clase NSArray, mientras que en Ruby, la clase que representa un array es Array. En Ruby se pueden crear arrays usando literales de la forma [1, 2, 3]. El mismo problema se presenta con las cadenas de texto, siendo NSString y String las dos clases implicadas.

Cuando RubyMotion se encuentra un literal de una de estas dos clases, tiene que saber si se trata de un tipo o de otro. Para solucionarlo, los tipos básicos de Ruby están definidos dentro de los tipos básicos de Objetive-C. Esto es, los métodos de los tipos de Ruby, están definidos como extensiones de los de Objetive-C.

Por ejemplo, en Ruby, podemos iterar por un array usando el método "each" y proporcionando un bloque:

```
[1,2,3].each do |e|
        puts e

end
```

Si creamos un array usando un método de Objetive-C, también tendremos ese método each, aunque originalmente no estuviera definido.

```
NSArray.arrayWithArray([1,2,3]).each do |n|
puts n

end
```

Y lo mismo pasa con las cadenas de texto, la funcionalidad de la clase de String de Ruby realmente esta implementada dentro de NSString, por lo que todas las cadenas de Ruby serán realmente instancias de NSString.

Esta forma de implementar la duplicidad de tipos es clave para que podamos pasar como argumento a las funciones de Objetive-C, literales de Ruby.

Librerías en RubyMotion

Uno de los rasgos diferenciadores de Ruby sobre otros lenguajes es la cantidad inmensa que existe de librerías que realizan múltiples tareas. En la terminología Ruby, dichas librerías se conocen como gemas. Uno de los sitios de referencia para obtener estas gemas es RubyGems (**www.rubygems.org**), donde podremos encontrar unas 2.500 diferentes.

Entre ese número tan grande podemos encontrar librerías para conectarnos a bases de datos, para crear aplicaciones web, o para analizar datos en formato json.

Sin embargo, no todos son buenas noticias, con RubyMotion no podremos usar ninguna de esas gemas de la misma manera que lo hacemos habitualmente, para que funcionen en RubyMotion, las gemas tienen que sufrir un proceso de adaptación, que según la complejidad de la gema puede ser mas sencillo o más complicado.

El motivo de esta incompatibilidad es el sistema de ejecución de RubyMotion, y su diferencia con el funcionamiento del resto de implementaciones de Ruby.

Si la gema no es muy complicada, podemos lanzarnos a adaptarla nosotros mismos, ya que según el caso, puede que no sea más que mover unas líneas de código de un fichero a otro, sin embargo existe una alternativa mucho mas cómoda. Esta alternativa es CocoaPods (**https://github.com/CocoaPods/CocoaPods**). CocoaPods es una gema que se instalará en el sistema y que nos facilitará incluir dependencias en nuestros proyectos RubyMotion.

Originalmente este proyecto se basaba únicamente en facilitar la integración de librerías de terceros en nuestros proyectos de Xcode, pero tras la aparición de RubyMotion, ahora también nos sirve para incorporar librerías de una forma sencilla a nuestra aplicación.

Conclusión

RubyMotion ofrece una alternativa muy interesante al modelo tradicional de desarrollo de aplicaciones para iOS, y desde un enfoque muy diferente al que vimos en el articulo donde hablábamos de soluciones basadas en HTML/JavaScript.

Aunque la curva de aprendizaje de Ruby puede ser algo complicada al principio, el uso de este lenguaje, puede mejorar la productividad significativamente ya que ofrece abstracciones de más alto nivel que las que ofrece Objetive-C.

Sin embargo, seria injusto acabar el artículo sin destacar algunos puntos negativos que, a mi modo de ver, pueden influir a la hora de elegirlo como solución de desarrollo.

Por un lado su naturaleza de "código cerrado", al no estar respaldado por una comunidad de desarrollo abierta, dependemos de las decisiones de la empresa creadora de RubyMotion (HipByte).

Por otro lado, por el momento, no es posible el uso de Interface Builder para desarrollar las interfaces de usuario, por lo que tendremos que desarrollarlas "a mano" en el propio código fuente. Según las palabras de su creador, Laurent Sansonetti, se esta trabajando en proporcionar un lenguaje especifico, y basado en CSS, para la creación de interfaces, lo que facilitaría mucho esta tarea.

Esta separación de las herramientas "oficiales", como también ocurre con el Xcode, es otro factor a tener en cuenta, ya que aunque la gran mayoría de desarrolladores Ruby están acostumbrados a trabajar con un editor de textos, los de Objetive-C, no abandonan nunca Xcode. Pese a que la estabilidad de Xcode en las ultimas versiones deja que desear, abandonarlo para por un editor de texto puede ser algo que a mucha gente no le acabe de convencer.

Después de estas conclusiones podemos ver que el paso hacia RubyMotion será mucho mas sencillo para los que vengan del mundo Ruby, pero quizás, más complicado para los que vengan de Objetive-C. iP

ROBERTO PÉREZ (robj.perez@gmail.com) es desarrollador en Telefónica Digital.

La seguridad completa es un mito

Como en la vida misma, no hay ningún dispositivo o aplicación totalmente seguros. Así de simple. Y si leyeses algunos documentos técnicos, lo cierto es que probablemente no tardarías mucho en volver al susurro en el oído como medio de comunicación preferido.

Pero también es cierto que existen varios grados en la seguridad que puedes esperar, entendiendo como tal la facilidad con la que terceros podrían acceder a tu información de forma local (consultando los contenidos de tu iPhone o iPad en un despiste), o bien de forma remota accediendo a tu iDispositivo a través de la conexión 3G o Wi-Fi… que para eso está siempre disponible (o casi siempre).

Y dentro de los grados de seguridad, el iOS en combinación con el hardware de los iPhone y iPad es sin duda uno de los más seguros, especialmente a partir del iPhone 3GS con el que se ganaron capacidades de cifrado más fuerte, garantizando así aun más la seguridad de las bases de datos que el sistema operativo utiliza para guardar datos tan comunes como los registros de tus contactos, los mensajes recibidos, las fotografías, llamadas entrantes, salientes y perdidas, etc.

Las bases de datos son SQLite al igual que las utilizadas en los dispositivos Android, con una diferencia: en éstos no están cifradas y resulta más sencillo que cualquiera con ciertos conocimientos técnicos (tampoco muy elevados), pueda acceder sin más a esa información… entre la que también se incluye por ejemplo las contraseñas utilizadas para acceder a redes inalámbricas o quizá las que hayas utilizado en el acceso a bancos y otros servicios en Internet. El iOS también guarda parte de dicha información de caché (a no ser que actives la navegación privada) pero, nuevamente, resulta más compleja (mucho más) su extracción.

Más allá de los grados de seguridad en los dispositivos, existe un riesgo aun mucho mayor, y que se denomina "mira como molo" también conocido como "hagamos un jailbreak al dispositivo, que así nos ahorramos unos eurillos". No digo que existan motivos más que justificados para realizar dicha operación, que los hay, y de hecho conozco muchos casos en los que es imprescindible para ejecutar software o realizar ciertas tareas que, de otro modo, no serían posibles.

Ahora bien, el verdadero peligro consiste en que un elevado porcentaje de las personas que abren las puertas del sistema operativo a la instalación de todo tipo de software, en la mayoría de las veces de una procedencia no clara, no son realmente conscientes de qué puertas han dejado demasiado abiertas.



POR JAVIER RODRÍGUEZ

Subdirector de Macworld España e iPhoneWorld, desarrolla para plataformas OS X, iOS, Linux y Windows en sus ratos libres.

Puedes pensar que Apple ha decidido crear dispositivos cerrados para obligar a que los desarrolladores pasen por su coto privado (léase App Store). En cierto modo, así es. Pero también puedes verlo como la garantía de que el software que compras, descargas y ejecutas sobre tu dispositivo funcionará de forma correcta sin emplear ninguna artimaña. Además, el código de esa aplicación está firmado lo que significa que tendrás la garantía de que nadie lo haya modificado y hará exactamente aquello que se supone ha sido diseñado para hacer.

Pero el software que te descargas sobre los iDispositivos con jailbreak desde tiendas no oficiales (pagues por ellos o no), no siguen unos procedimientos tan rígidos y puede que además de hacer aquello para lo que han sido diseñados, y que es lo que tu ves en la pantalla, también se encarguen de estar enviando información privada en segundo plano hacia servidores remotos, o bien realizando otro tipo de actividades sin tu conocimiento. Mientras que tu estás disfrutando alegremente de tu juego Rompemuros-por-la-cara, quizá también ese mismo juego rompemuros te esté robando por la cara los datos de tus contactos, tu histórico de navegación o vete tu a saber el qué (y de hecho, existe).

Seguridad más prosaica

Pero antes de considerar la seguridad "avanzada", no hay mejor cosa que empezar por la cotidiana, usando sin más las características que nos permiten bloquear el acceso a la pantalla del iPhone o iPad mediante la asignación de una contraseña. ¡Ah! y si es mediante código avanzado (el que no se ciñe a cuatro dígitos) mucho mejor; porque en romper la otra no se tardaría más de 20 minutos… después de lo cual se podría hacer un duplicado de todos los contenidos en otros 20 minutos.

Otra medida de seguridad de las evidentes, pero no por ello menos probable: la app Notas está muy bien, pero desde luego no supone la mejor herramienta para que almacenes tus contraseñas de acceso a bancos, servicios en línea o los números de tus tarjetas de crédito; del mismo modo que tampoco lo es sacar fotografías de este tipo de información (o de coordenadas de claves) para que luego te resulte más sencillo consultarlas. En la App Store existen multitud de aplicaciones que permiten almacenar de forma segura este tipo de información; pero, claro, que una app anuncie que almacena de forma segura este tipo de información (y otra) no explica en realidad cómo lo hace y, por tanto, no sabes hasta qué punto será seguro… o no.

También has de tener en cuenta que el iPhone e iPad asocia la información de geolocalización por omisión a cada fotografía que saques, de modo que no resultará muy complicado saber dónde estás o por dónde has estado simplemente consultando esos metadatos en el reguero de imágenes. Recuerda que en Localización puedes activar y desactivar la información de geolocalización capturada por cada una de las aplicaciones.

Y si como hace poco más de un año te preocupe que Apple siga tus movimientos simplemente por la base de datos que se encargaba de registrar los puntos de acceso y telefónicos por los que habías pasado, entonces te recomiendo que la próxima vez que utilices el correo electrónico emplees mejor un cliente web; de lo contrario resultará bastante sencillo averiguar desde dónde lo enviaste basándose en el registro de la IP de origen.

En fin, el iPhone y el iPad no son dispositivos con una seguridad perfecta (el hecho de que se pueda hacer jailbreak accediendo a un URL lo demuestra), pero sí que lo es más que muchos otros. Por otra parte, y como en tantas otras cosas, no es cuestión de volverse paranoico porque, en el fondo, con un poco de sentido común no tendrías por qué preocuparte de que tus datos estén a salvo, además de que muchos de los problemas descritos aquí sólo serían preocupantes en el caso de que alguien quisiera poner el empeño suficiente en conseguirlos... y probablemente ninguno seamos tan importantes como para merecer tal esfuerzo ¿verdad? IP

MAC expert
EXPERTOS EN SISTEMAS AUDIOVISUALES
www.macexpert.es

PearC
El PC hecho Mac

www.pearc.es

MackMac
Ordenadores Multiplataforma
www.mackmac.es

Teléfonos: 918 489 844 - 915 282 928 - móvil centralita: 650 869 948

KIFTACAM Panasonic


QNAP matrox Digital Video Solutions

Blackmagicdesign






DaVinci Software con mesa de control Wave. Estudio López-Li Films

Nueva marca de ordenadores multiplataforma

Esta marca nace con la intención de ofrecer **un modelo para cada necesidad**, abarcando 4 grandes grupos que ofrecen desde ordenadores "**Mini**" a partir de **495 €** a grandes sistemas de producción con **4 procesadores de 12 núcleos** cada uno y capacidades de hasta **512GB de memoria RAM**. Las familias Profesional y Producción permiten la incorporación de sistemas **Raid internos** en niveles 0, 1, 5 y 6 por hardware, con capacidades de **32TB** y más. Una característica importantísima es que todos nuestros ordenadores pueden trabajar en **modo nativo** en todos los sistemas operativos más utilizados, como **Macintosh**, **Windows** o **Linux**.

MackMac
Ordenadores Multiplataforma







Chasis para modelos Profesional y Producción
Este **chasis impresionante** ofrece prestaciones nunca vistas, como conexiones frontales de **USB 3.0**, **eSATA 3** y **FireWire**; 5 discos de 3,5" extraíbles en caliente, dos de ellos sin soporte interno para hacer **backups** sin necesidad de montarlos sobre ningún raíl ni otro soporte de manera ágil y rápida. También permite incorporar un **lector dual de discos SSD extraíbles en caliente** y un **raid interno de 8 discos** con una capacidad de **36TB o mayor**. En suma, se puede configurar una potentísima estación de trabajo autosuficiente y completamente comunicada con el exterior y todo ello a un **precio absolutamente asequible**, muy por debajo de otros productos de la competencia.



MackMac Mini
Partiendo de **495€** este equipo ocupa una superficie ligeramente mayor que una hoja de papel A4 (100 x 265 x 310 mm), ofreciendo prestaciones equivalentes a ordenadores mucho mayores. Ideal para **hogar** y **oficina**.



Mod. Profesional en formato Rack
Con un diseño **muy elegante**, este silencioso ordenador, aporta gran capacidad de almacenamiento interno y conexiones USB 3.0 frontales. Pudiéndosele acoplar un lector dual de discos SSD. A partir de **1.200€** es ideal para estudios de **sonido** y **edición de vídeo**.

POR FERNANDO GARCÍA

¿Obsolescencia programada o deseada?

Se habla a menudo en la prensa generalista de que Apple y otros fabricantes (pero de los otros fabricantes se habla menos, no son una carnaza tan buena) buscan la obsolescencia programada de sus productos para obligarnos a comprar nuevas versiones antes de lo que sería realmente necesario.

La RAE define la obsolescencia como "que está volviéndose obsoleto, que cae en desuso", pero en general al hablar de productos electrónicos o eléctricos como lavadoras o frigoríficos la obsolescencia se entiende como ese momento donde el número de averías es tan elevado o el funcionamiento es tan defectuoso (por ejemplo que no lava o enfría bien) que resulta más económico llevarlo a reciclar y comprar uno nuevo.

En este campo sí que he observado una migración a la obsolescencia programada. Todavía conservo un frigorífico Fagor que me regaló mi madre hace treinta años y que sigue funcionando perfectamente aunque no es un último modelo, ni hace hielo ni tiene pantalla de cristal líquido para decirme la temperatura. Este frigorífico ha sido relegado al sótano y todas esas funciones las tiene uno nuevo que compramos hace menos de cinco años con el resto de la cocina. El frigorífico en sí todavía no ha fallado, pero sí lo han hecho la lavadora y el lavaplatos, que sinceramente dudo que duren más de diez años. Lo peor es que lo tenemos asumido.

Los productos de Apple no tienen esta obsolescencia, los ordenadores que tengo guardados no se usan, no porque hayan fallado, sino porque he adquirido equipos nuevos y más rápidos.

Y aún así los equipos de Apple han llevado durante mucho tiempo una vejez mucho mejor que la de otros competidores. He tenido equipos Mac que me han durado siete años mientras que mis compañeros tenían que actualizar los equipos Windows con apenas cuatro años.

Pero Apple parece ser el principal culpable de la obsolescencia programada. Me parece bastante gracioso porque creo que somos los usuarios los que potenciamos esta actitud. Por ejemplo se



ha celebrado recientemente la conferencia de desarrolladores, un evento en el que, al menos en teoría, los protagonistas son las herramientas de desarrollo y a pesar de eso Apple ha mejorado su gama de portátiles añadiendo el nuevo MacBook Pro Retina, y ha anunciado –esto es más importante para los desarrolladores– las nuevas versiones del sistema operativo para los Mac y para el iPhone, el IOS 6.

El resultado, un coro inmenso de voces de queja: que si no ha actualizado la gama de los MacPro, que si no ha actualizado los Mac Mini y por supuesto que no se ha presentado un nuevo iPhone.

¡Cuanta gente conozco que tenía preparada la tarjeta de crédito (algunos incluso habían pedido que les subieran el límite) para poder comprar lo que iba a anunciar Apple! y lo peor es que lo ha anunciado y muchos han pasado la tarjeta por la "bacaladera" (el terminal de venta) y prueba de ello es que en la tienda online de Apple de España el nuevo MacBook Pro Retina en la misma noche del anuncio tenía un plazo de entrega de 3 a 5 días pero al día siguiente ya era de dos a tres semanas.

Pero seguimos enfadados porque en la conferencia de desarrolladores no han presentado un nuevo iPhone.

He de decir que este "no anuncio" me gusta, ya que me permite seguir teniendo el último producto tecnológico de esta gama, el iPhone 4S, aunque mucho me temo que en seis meses ya no será "lo último".

Apple, por su parte ha visto que puede sacar productos nuevos todos los años y venderlos como churros y lo está haciendo como lo haría cualquier empresa. Además no se les puede acusar, según mi humilde opinión, de hacer obsolescencia programada; los nuevos sistemas funcionan en los sistemas antiguos, por ejemplo iOS 6 puede funcionar además de en el iPhone 4S, en el 3GS y es cierto que algunas funcionalidades no estarán en estos últimos, pero en lugar de creer que se debe a que Apple quiere forzarnos a comprar sus nuevos productos, me inclino a pensar que han hecho muchas pruebas y han decidido que no funciona bien. Por ejemplo hay "hacks" para hacer funcionar el reconocimiento de voz de Siri en el iPhone 4 pero Apple no lo permite. Si has podido probar este sistema habrás comprobado que es muy rápido y funciona muy bien. Es posible (no lo sé pero me lo puedo imaginar) que al funcionar en el iPhone 4 vaya más lento, lo que en algunos usuarios provocaría la percepción "que malo es esto, no funciona rápido" y eso es lo que quiere evitar, que sus productos tengan percepción de malos. Esa es la razón, creo yo, de que determinadas características no estén soportadas.

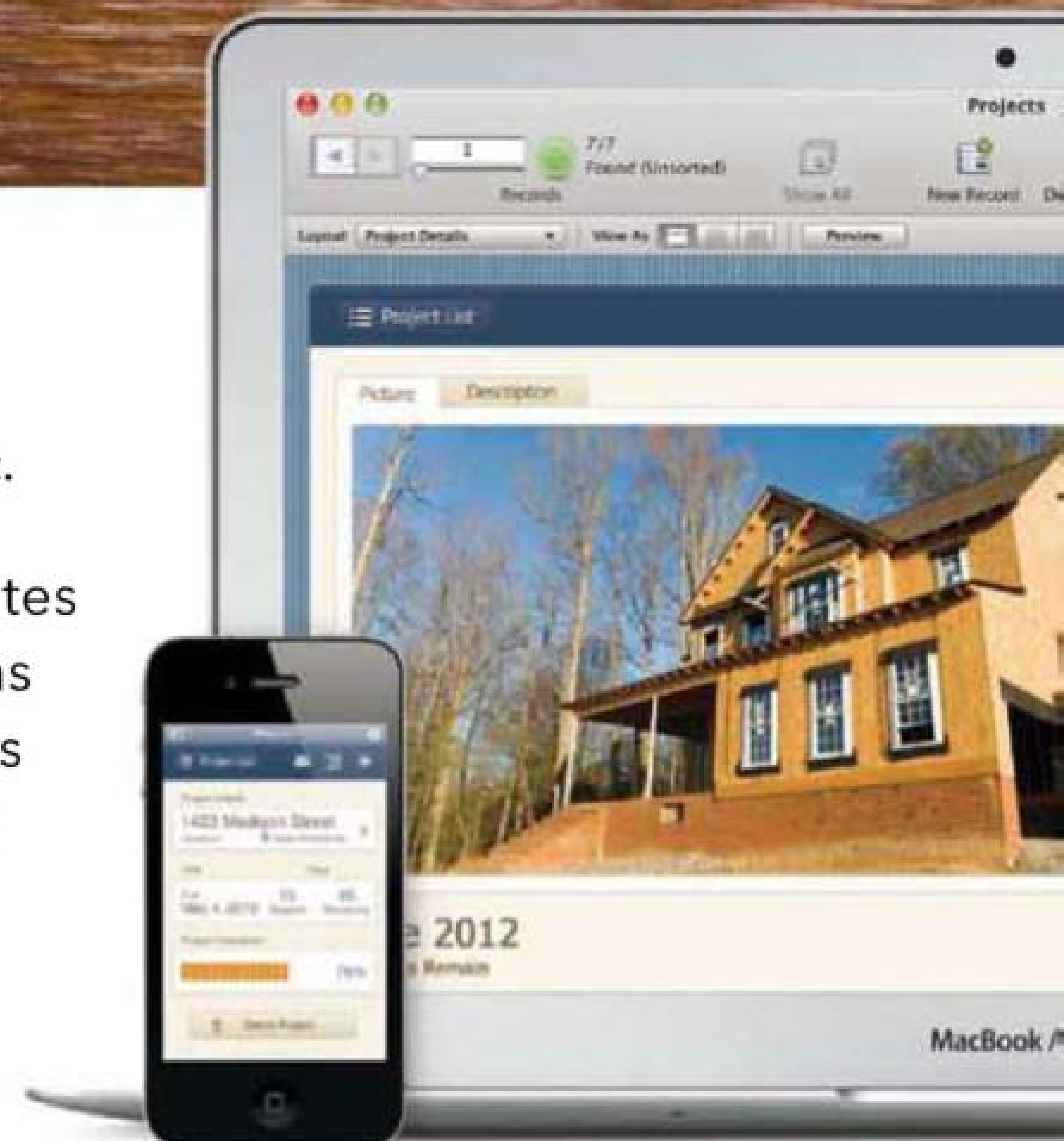
Otros fabricantes pueden hacer productos viejos prematuramente fabricando con materiales de baja calidad para que se rompan por anticipado, pero en el caso de Apple no es así, sus productos (salvo excepciones) tienen muy buena calidad y la obsolescencia no es obligada como un producto que se rompe, la creamos nosotros por querer tener todas las funcionalidades nuevas, esas que hace dos semanas no sabíamos que existían pero que ahora hemos descubierto que es imprescindible para nuestra vida. En realidad los culpables de la obsolescencia somos, en parte, nosotros.

Y mientras escribo esto cruzo los dedos para ver si en septiembre tenemos nuevo iPhone y puedo cambiar mi juguete por un nuevo... es que Apple nos tiene pillado el punto... iP

Nuevo FileMaker 12

Cree impresionantes bases de datos para iPad, iPhone, Windows y Mac.

Cree completas soluciones rápidamente. Aplique impresionantes temas de presentación al instante. Aproveche la potencia de las herramientas de diseño para realmente crear sus propias bases de datos. Cree soluciones con su información y extiéndalas sin esfuerzo en el iPad o iPhone desde su escritorio.



Para más información, visite
www.FileMaker.com/es



